

LAPORAN AKHIR PENELITIAN HIBAH BERSAING



PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN KARANGANYAR

TIM PENELITI

**Ketua : Drs. Effy Indratmo, NS, MSn
NIDN: 0011025608**

**Anggota : Amir Gozali, M.Sn
NIDN: 0021067404**

Dibiayai oleh:

DIPA Direktorat Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat
Nomor DIPA: 023-04.1.673453/2015, tanggal 14 November 2014
Sesuai dengan surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Hibah Bersaing
Tahun Anggaran 2015
Nomor: 168/SP2H/PL/DIT.LITABMAS/II/2015
Tanggal 9 Maret 2015

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
NOVEMBER 2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK
DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI
SUKUH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI
INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN KARANGANYAR

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Drs. EFFY INDRATMO, M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
NIDN : 0011025608
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Seni Rupa Murni
Nomor HP : 08812991114
Alamat surel (e-mail) : indratmoeffy@yahoo.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : AMIR GOZALI, M.Sn.
NIDN : 0021067404
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
Institusi Mitra (jika ada) :
Nama Institusi Mitra :
Alamat :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 67.500.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 150.000.000,00



Mengetahui,
Dekan FSRD ISI Surakarta
(Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.)
NIP/NIK 197111102003121001

Surakarta, 18 -11- 2015

Ketua,

(Drs. Effy Indratmo M.Sn.)
NIP/NIK 195602111986031004



Menyetujui,
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

(Dr. RM. Pramutomo, M.Hum)
NIP: 196810121995021001

RINGKASAN

Saat ini perkembangan jaman di dunia telah memasuki era industri kreatif. Untuk memenangkan persaingan tak cukup hanya berbekal unik dalam memproduksi sebuah komoditi. Kelokalan harus dieksploitasi secara positif dan Indonesia memiliki keuntungan karena memiliki kekayaan budaya yang bisa diolah. Penelitian ini adalah salah satu bagian dalam mengolah kearifan lokal menjadi sebuah komoditi. Mengolah kearifan lokal Candi Sukuh yang terletak di lereng Gunung Lawu di Karanganyar Jawa Tengah menjadi produk cinderamata.

Cinderamata atau souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya. Cinderamata merupakan mata pencaharian sebagian masyarakat di sekitar Candi Sukuh. Meskipun demikian penjualan cinderamata dari masyarakat tersebut masih minim dan tidak berkembang. Beberapa penyebabnya adalah ketidakmampuan dari masyarakat untuk memproduksi sendiri, model yang sedikit, dan kualitas yang rendah.

Penelitian ini memiliki target pada tahun pertama yaitu terciptanya model atau prototipe cinderamata yang memuat kearifan lokal Candi Sukuh. Selanjutnya pada tahun kedua adalah pengembangan model dan variasinya serta aplikasi terhadap para pelaku industri kreatif dalam bidang cinderamata di Karanganyar dan sekitarnya.

Metode yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development*. Dengan metode tersebut, peneliti melakukan serangkaian langkah yaitu tahap studi pendahuluan (studi literatur dan studi lapangan), perencanaan (mengimplementasikan kearifan lokal Candi Sukuh menjadi rancangan bentuk cinderamata), pembangunan (membuat model, mencetak, menuang, dan memproduksi), uji coba kualitas cinderamata dan evaluasi, dan yang terakhir adalah diseminasi.

Kata kunci: Candi Sukuh, cinderamata etnik, kearifan lokal.

KATA PENGANTAR

Dengan Memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya, laporan penelitian dengan judul *Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Sukuh Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif Di Kabupaten Karanganyar* ini dapat diselesaikan.

Laporan penelitian ini merupakan pengembangan industri cinderamata dengan muatan Candi Sukuh sebagai bagian upaya optimalisasi potensi industri kreatif di Kabupaten Karanganyar. Dalam implementasinya dibuat prototipe cinderamata dalam bentuk repika relief dengan menggunakan tehnik cetak resin.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan dunia pariwisata dan industri kerajinan khususnya yang terkait dengan situs Candi Sukuh, mengingat dari hasil observasi yang dilakukan penulis, belum ada cinderamata yang digarap dengan maksimal yang dapat merepresentasikan citra dari candi tersebut.

Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, kepada: Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Ketua dan staf LPPMPP, Dekan FSRD ISI Surakarta dan semua pihak atas kerjasama dan dukungannya sehingga laporan ini dapat diselesaikan.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	2
C. Urgensi Penelitian	3
D. Target Luaran.....	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Pengertian Kearifan Lokal	4
B. Simbol Kearifan Lokal pada Candi Sukuh.....	5
C. Cenderamata Etnik.....	7
D. Penelitian Terdahulu	9
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT	14
A. Tujuan Penelitian	14
A. Manfaat Penelitian	14
BAB 4. METODE PENELITIAN	15
Pendekatan Penelitian	15
A. Tahap Studi Pendahuluan	15
B. Tahap Perencanaan.....	16
C. Tahap Pembangunan	16
D. Tahap Uji Coba	16
E. Tahap Diseminasi	16
BAB 5 HASIL dan PEMBAHASAN	18
A. Studi Lapangan dan Literatur.....	18

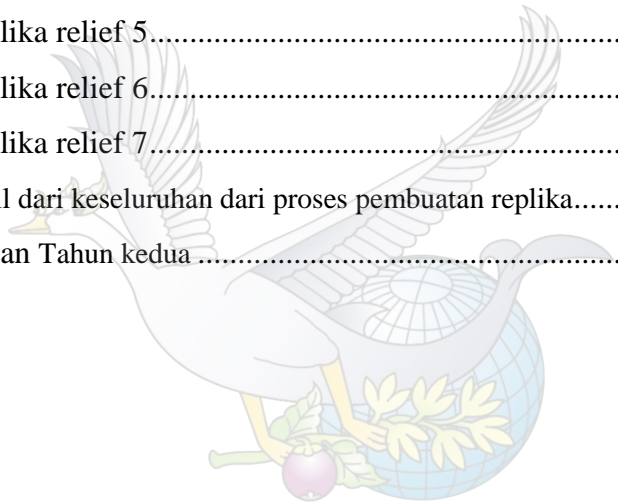
B. Proses Pembustsn Replika Relief	21
BAB 6 RENCANA TAHAP BERIKUTNYA.....	46
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN I FOTO KEGIATAN	52
LAMPIRAN II JADWAL PENELITIAN	55
LAMPIRAN III SUSUNAN ORGANISASI	55
LAMPIRAN IV BIODATA PENELITI.....	56
LAMPIRAN V SURAT KETERANGAN PENGAJUAN HKI.....	63
LAMPIRAN VI SURAT KETERANGAN PUBLIKASI ILMIAH.....	64
LAMPIRAN VII DRAFT PUBLIKASI ILMIAH.....	65
LAMPIRAN VIII PENGGUNAAN ANGGARAN	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Relief Candi Sukuh	6
Gambar 2. Gapura Candi Sukuh	7
Gambar 3. Metode Pengembangan Cinderamata	17
Gambar 4. Penjual Souvenir di sekitar lokasi candi	19
Gambar 5. Papan nama Candi Sukuh	20
Gambar 6. Replika relief dalam bentuk hiasan dinding.....	20
Gambar 7. Relief empu dalam membuat wesi aji	21
Gambar 8. Relief yang menjadi background pada papan nama	22
Gambar 9. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 1	23
Gambar10. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 2	23
Gambar 11. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 3	24
Gambar 12. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 4	25
Gambar 13. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 5	25
Gambar 14. Berbagai jenis busir dan spatula	26
Gambar 15. Berbagai jenis tatah kayu dan pemukul	27
Gambar 16. Pen grafir.....	27
Gambar 17. Berbagai jenis kikir	28
Gambar 18. Pengaduk resin dan tempatnya.....	29
Gambar 19. Gerinda duduk dan tangan.....	30
Gambar 20. Salah satu hasil sketsa yang akan dibuat model.....	31
Gambar 21. Pembuatan model dari kayu.....	32
Gambar 22. Model relief 1, dengan media tanah liat.....	32
Gambar 23. Model relief 2, dengan media tanah liat.....	33
Gambar 24. Model relief 3, dengan media kayu jati	33
Gambar 25. Model relief 4, dengan media kayu jati	34
Gambar 26. Model relief 5, dengan media kayu jati	34
Gambar 27. Model relief 6, dengan media kayu jati	35
Gambar 28. Hasil model dengan media kayu jati dan tanah liat	35
Gambar 29. Model dicetak dengan bahan <i>sillicon rubber</i>	36

Gambar 30. Cetakan replika dilepas dari modelnya dan dibersihkan.....	36
Gambar 31. Cetakan silicon yang sudah dilapisi resin sebagai penguat	37
Gambar 32. Hasil dari semua cetakan yang sudah siap untuk pecetakan.....	37
Gambar 33. Pecetakan dengan bahan resin	38
Gambar 34. Replika dilepas dari cetakan	38
Gambar 35. Replika relief dalam proses <i>finishing</i>	39
Gambar 36. Pemasangan Pedestal replika relief dengan bahan kayu jati.....	40
Gambar 38. Replika relief 1	41
Gambar 39. Replika relief 2.....	42
Gambar 40. Replika relief 3.....	42
Gambar 41. Replika relief 4.....	43
Gambar 42. Replika relief 5.....	43
Gambar 43. Replika relief 6.....	44
Gambar 44. Replika relief 7.....	44
Gambar 45. Hasil dari keseluruhan dari proses pembuatan replika.....	45
Gambar 46. Bagan Tahun kedua	47



BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini manusia telah memasuki jaman peradaban yang baru yaitu era industri kreatif. Untuk itu pemerintah telah membentuk kementerian khusus untuk mensikapi era ini. Strateginya adalah memunculkan identitas bangsa yang berasal dari budaya lokal. Indonesia yang memiliki budaya lokal paling kaya sudah seharusnya diperhitungkan seluruh dunia untuk sektor industri kreatif. Apalagi budaya lokal memiliki kandungan kearifan yang tinggi. Pemerintah hingga saat ini banyak melakukan program untuk menstimulasi anak bangsa agar menciptakan dan memproduksi karya kreatif yang bersumber dari kearifan lokal. Dan sudah saatnya berbagai elemen bangsa ikut turut serta merevitalisasi kearifan lokal dengan tujuan untuk mempertegas identitas bangsa.

Salah satu kekayaan budaya bangsa yang dapat dijadikan sumber dalam berkarya adalah Candi Sukuh yang terletak di Kabupaten Karanganyar dan berada di lereng Gunung Lawu. Pada Candi Sukuh terdapat relief hingga arca dengan makna kearifan yang mendalam, antara lain Relief Kidung Sudamala berupa fragmen batu yang melukiskan cerita Sudamala. Sudamala adalah salah satu ksatria Pandawa yang dikenal dengan nama Sadewa.

Selama ini Candi Sukuh kurang dikenal oleh masyarakat umum. Mereka lebih mengenal Candi Prambanan atau Borobudur yang memang sudah kuat sebagai ikon nasional. Seringkali banyak yang tidak menyadari bahwa di Indonesia masih banyak terdapat candi bersejarah selain dua candi terkenal itu. Oleh karena itu perlu diupayakan revitalisasi dalam hal ini kearifan lokal Candi Sukuh. Ada dua hal utama yang menjadikan revitalisasi kearifan Candi Sukuh sangat diperlukan. Yang pertama, revitalisasi akan mempertegas identitas Indonesia sebagai bangsa yang memiliki kekayaan dan keragaman budaya luhur. Dan yang kedua adalah sebagai upaya mewariskan kearifan lokal terhadap generasi penerus agar mencintai budaya sendiri.

Upaya revitalisasi dapat dilakukan dengan menggunakan media perantara berupa produk atau karya yang menjembatani antara Candi Sukuh dengan

masyarakat. Salah satu bentuk media atau objek yang dapat digunakan adalah cinderamata. Bagi masyarakat yang pernah mengunjungi Candi Sukuh, maka cinderamata berperan sebagai kenangan setelah berkunjung di lokasi tersebut termasuk segala yang pernah dilihatnya. Cinderamata juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan keberadaan Candi Sukuh kepada orang lain. Jika tanpa cerita dari orang yang membawanya, seharusnya visualisasi cinderamata juga menarik bagi orang yang mengamatinya. Oleh karena itu diperlukan desain cinderamata yang mampu merefleksikan kearifan lokal dari Candi Sukuh.

B. Masalah Penelitian

Candi Sukuh merupakan warisan kekayaan budaya bangsa yang syarat terhadap filosofi kehidupan manusia. Meskipun demikian rupanya Candi Sukuh kurang dikenal masyarakat Indonesia secara umum. Salah satu penyebabnya adalah tidak berkembangnya industri cinderamata di sekitar lokasi candi, padahal cinderamata seharusnya memegang peranan penting sebagai bagian mempromosikan keberadaan candi melalui perantara wisatawan yang sudah mengunjungi.

Oleh karena itu penting dilakukan upaya mengembangkan industri cinderamata dengan muatan Candi Sukuh sebagai bagian upaya mengoptimalkan potensi industri kreatif di Kabupaten Karangayar. Pada tahun pertama penelitian, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun model cinderamata etnik dengan muatan Candi Sukuh.

Sedangkan tahun kedua penelitian, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merevitalisasi para pelaku industri kreatif khususnya di Kabupaten Karanganyar untuk memanfaatkan Candi Sukuh sebagai sumber ide pembuatan cinderamata.

C. Urgensi Penelitian

Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya meningkatkan ketrampilan dan edukasi terhadap para pelaku industri kreatif di Kabupaten Karanganyar dan diharapkan pada gilirannya akan meningkatkan perekonomian masyarakat.

Sedangkan urgensi yang lain adalah mempertegas identitas bangsa dengan kearifan lokal melalui cinderamata.

D. Target Luaran

Tahun pertama

Model/prototipe cinderamata yang mengandung kearifan lokal Candi Sukuh, pendaftaran HKI, dan jurnal

Tahun kedua

Variasi cinderamata dengan muatan kearifan lokal, revitalisasi pelaku industri kreatif, bahan ajar, HKI, dan jurnal



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Kearifan Lokal

Secara etimologis, kearifan (wisdom) berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi sesuatu kejadian, objek atau situasi. Sedangkan lokal, menunjukkan ruang interaksi di mana peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Dengan demikian, kearifan lokal secara substansial merupakan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari. Dengan kata lain kearifan lokal adalah kemampuan menyikapi dan memberdayakan potensi nilai-nilai luhur budaya setempat.

Kearifan lokal menurut UU No.32/2009 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup BAB I Pasal 1 butir 30 adalah adalah “nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari”. Selanjutnya Ridwan (2007) memaparkan: Kearifan lokal atau sering disebut local wisdom dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu.

Adapun menurut Keraf (2010) bahwa kearifan lokal adalah sebagai berikut: Yang dimaksud dengan kearifan tradisional di sini adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis. Jadi kearifan lokal ini bukan hanya menyangkut pengetahuan dan pemahaman masyarakat adat tentang manusia dan bagaimana relasi yang baik di antara manusia, melainkan juga menyangkut pengetahuan, pemahaman dan adat kebiasaan tentang manusia, alam dan bagaimana relasi di antara semua penghuni komunitas ekologis ini harus dibangun. Seluruh kearifan tradisional ini dihayati, dipraktikkan, diajarkan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi lain yang sekaligus membentuk pola perilaku manusia sehari-hari

B. Simbol Kearifan Lokal pada Candi Suku

1. Candi Suku

Nama Candi Suku menurut Zoetmulder (Cholis, 2011: 8) memiliki persamaan dengan kata suku yang berarti kaki, hal ini sesuai dengan letaknya di kaki Gunung Lawu. Secara geografis Candi Suku terletak di lereng sebelah barat Gunung Lawu pada ketinggian 910 m di atas permukaan air laut, tepatnya di Dukuh Berjo, Desa Suku, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar.

Menurut situs web Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Candi Suku berlatar belakang agama Hindu dan diperkirakan dibangun didirikan pada akhir abad ke-15 M. Berbeda dengan umumnya candi Hindu di Jawa Tengah, arsitektur Candi Suku dinilai menyimpang dari ketentuan dalam kitab pedoman pembuatan bangunan suci Hindu, Wastu Widya. Menurut ketentuan, sebuah candi harus berdenah dasar bujur sangkar dengan tempat yang paling suci terletak di tengah. Adanya penyimpangan tersebut diduga karena Candi Suku dibangun pada masa memudarnya pengaruh Hinduisme di Jawa. Memudarnya pengaruh Hinduisme di Jawa rupanya menghidupkan kembali unsur-unsur budaya setempat dari zaman Megalitikum. Pengaruh zaman prasejarah terlihat dari bentuk bangunan Candi Suku yang merupakan teras berundak. Bentuk semacam itu mirip dengan bangunan punden berundak yang merupakan ciri khas bangunan suci pada masa pra-Hindu. Ciri khas lain bangunan suci dari masa pra-Hindu adalah tempat yang paling suci terletak di bagian paling tinggi dan paling belakang.



Gambar 1. Relief Candi Suku, Foto: Amir, 2015

Menurut dugaan para ahli, Candi Sukuh dibangun untuk tujuan pengruwatan, yaitu menangkal atau melepaskan kekuatan buruk yang mempengaruhi kehidupan seseorang akibat ciri-ciri tertentu yang dimilikinya. Dugaan tersebut didasarkan pada relief-relief yang memuat cerita-cerita pengruwatan, seperti Sudamala dan Garudheya, dan pada arca kura-kura dan garuda yang terdapat di Candi Sukuh.

Kompleks Candi Sukuh menempati areal seluas + 5.500 m², terdiri dari terdiri atas tiga teras bersusun. Sepintas lalu candi ini terlihat seperti bangunan pemujaan Suku Maya di Mexico. Gerbang utama, gerbang lain menuju ke setiap teras dan bangunan utama menghadap ke arah barat, berbeda dengan candi-candi di Jawa tengah yang umumnya menghadap ke timur. Ketiga teras tersebut terbelah dua tepat di tengahnya oleh batu yang ditata membentuk jalan menuju ke gerbang teras berikutnya.

Di ruang dalam gapura, terhampar di lantai, terdapat pahatan yang menggambarkan phallus dan vagina dalam bentuk yang nyata yang hampir bersentuhan satu sama lain. Pahatan tersebut merupakan penggambaran bersatunya lingga (kelamin perempuan) dan yoni (kelamin laki-laki) yang merupakan lambang kesuburan. Saat ini sekeliling pahatan tersebut diberi pagar, sehingga gapura tersebut sulit untuk dilalui. Untuk naik ke teras pertama, umumnya pengunjung menggunakan tangga di sisi gapura. Ada keyakinan bahwa pahatan tersebut berfungsi sebagai 'suwuk' (mantra atau obat) untuk 'ngruwat' (menyembuhkan atau menghilangkan) segala kotoran yang melekat di hati. Itulah sebabnya relief tersebut dipahatkan di lantai pintu masuk, sehingga orang yang masuk ketempat suci ini akan melangkahnya. Dengan demikian segala kekotoran yang melekat di tubuhnya akan sirna (candi.pnri.go.id).



Gambar 2. Gapura Candi Suku yang di lantainya terdapat pahatan lingga dan yoni
Foto: Amir, 2015

Pada bagian belakang pintu gerbang pertama tersebut pada sisi sebelah kiri terdapat tumpukan batu-batu berukir, batu dengan bentuk kotak yang menyerupai meja, dan batu penjuru/umpak yang diperkirakan kemungkinan ada bangunan sebelumnya. Pada bagian ini juga terdapat relief dengan figur seorang kesatria dan prajurit yang membawa tombak, relief dua ekor badak, seorang penunggang gajah dan dua pasang kerbau.

Pintu gerbang kedua sudah rusak tidak utuh lagi, di kanan kirinya terdapat patung berwajah menyeramkan namun tidak begitu jelas bentuknya. Demikian juga pada gerbang ketiga sudah rusak hanya terdapat tangga dengan beberapa tingkat yang merupakan pelataran utama candi (candi induk). Pada bangunan candi induk terdapat tangga yang cukup curam dan tinggi dengan lorong yang agak sempit. Pada sisi kirinya berjajar serangkaian relief yang diduga penempatannya dan urutannya tidak seperti yang ada pada saat ini. Di sisi paling kiri terdapat relief seekor babi bertanduk dan seekor gajah yang bergenta, pada puncungnya terdapat pelana. Disebelahnya terdapat serangkaian 5 relief yang merupakan mitologi yang terkenal dengan Kidung Sudamala. Kemudian mendekati candi induk atau tepatnya di depan sebelah kanan candi induk terdapat tiang berbentuk piramid terdapat relief berhias ornamen dalam bentuk dasar tapal kuda.

Pada bagian kanan candi induk terdapat 2 buah patung antropomorfis yaitu gabungan antara badan manusia dan binatang, dalam bentuk figur manusia dengan

sayap terbuka dan kakinya bertaji yang diperkirakan adalah representasi burung garuda yang merupakan bagian dari mitologi Tirta Amerta atau pencarian air kehidupan. Pada bagian kanan pintu keluar terdapat relief yang menggambarkan dua figur yaitu Bima dan Ganesha yang sedang membuat keris atau wesi aji (wawancara dengan Gunawan: 2015).

Meskipun Candi Sukuh diperkirakan peninggalan Majapahit akhir, namun karakteristik elemen-elemennya menunjukkan campuran anatar Hinduistik, Megalitik, dan Jawa Kuno. Hal ini tercermin pada bentuk bangunan, patung dan relief-reliefnya yang memiliki bentuk yang terkesan agak kasar dan tambun atau jauh dari karakter yang realistik (Cholis & Rahman: 2011, 15).

2. Relief Candi Sukuh dan Cerita Mitologinya

Relief merupakan seni pahat, di dalamnya terdapat figur dengan latar belakang. Dalam Ensiklopedia Umum disebutkan relief adalah lukisan timbul yang dipahatkan pada sebuah bidang dengan latar belakang yang tidak mempunyai dimensi yang sebenarnya, namun kesan dimensi dibuat dengan penggunaan perspektif pada bidang itu sendiri. Di dalam seni rupa Hindu ada tiga jenis relief yang dipakai sebagai penghias candi atau kuil, yaitu: a) relief tinggi yang setiap sisi-sinya dapat dilihat, b) relief sedang yang dapat dilihat hanya sisi depan dan samping atau setengahnya, c) relief rendah hanya sisi depannya yang terlihat. Relief pada Candi Sukuh kebanyakan termasuk pada relief sedang dimana pada sisinya dapat terlihat pada sisi samping dan depannya. Relief pada Candi Sukuh menggunakan jenis batu andesit, dengan menampilkan cerita tentang Kidung Sudhamala, Garudeya, dan Bimo Bungkus.

Cerita tentang Kidung Sudamala terdapat pada bagian selatan pelataran teras ketiga ini terdapat panel-panel batu yang ditata berjajar. Panel-panel batu ini memuat relief dengan tema cerita yang diambil dari Kidung Sudamala. Cerita Sudamala mengisahkan tentang Sadhewa, salah satu dari satria kembar di antara kelima satria Pandawa, yang berhasil meruwat (menghilangkan kutukan) dalam diri Dewi Uma, istri Bathara Guru. Dewi Uma dikutuk oleh suaminya karena tidak dapat menahan kemarahannya terhadap suaminya yang minta untuk dilayani pada saat yang

menurutnya kurang layak. Karena menunjukkan kemarahan yang meluap-luap, Sang Dewi dikutuk dan berubah wujud menjadi seorang raksasa bernama Bathari Durga. Bathari Durga yang menyamar sebagai Dewi Kunthi, ibu para Pandawa, mendatangi Sadewa dan meminta satria itu untuk meruwat dirinya. Kisah tersebut dituangkan dalam lima panel relief (candi.pnri.go.id).

Sedangkan cerita Garudeya mengisahkan tentang pembebasan sang ibu Dewi Winata yang diperbudak oleh Dewi Kadru dari perbudakan akibat kalah bertarung, dan dalam taruhannya dia tidak tahu jika dicurangi Dewi Kadru. Meskipun demikian dia harus tetap menjalankan komitmen yang sudah dibuat sebelumnya. Singkat cerita Sang Garuda tidak tahan dengan perlakuan Dewi Kadru terhadap dirinya dan ibunya. Untuk bisa bebas dari perbudakan tersebut ada syarat yang harus dipenuhi, yaitu Sang Garuda harus bisa mempersembahkan Tirta Amerta atau Air Kehidupan kepada Dewi Kadru. Untuk mendapatkan Tirta Amerta sudah pasti tidak mudah karena dijaga oleh para dewa dengan penjagaan yang sangat ketat sekali. Namun demikian karena kesaktian dan kecerdikan Sang Garuda, Tirta Amerta bisa didapatkan meskipun dengan cara yang tidak mudah. Pada akhirnya Tirta Amerta bisa dipersembahkan kepada Dewi Kadru dan anak-anaknya maka terbebaslah dia dan ibunya dari perbudakan. Kisah ini dituangkan pada beberapa relief dan patung yang ada di Candi Sukuh (Santoso dalam Asmadi & Soemadi: 2004, 24-40).

Dalam cerita Bimo Bungkus dikisahkan bagaimana proses kelahiran Bimo yang begitu rumit dan mengesankan. Ketika lahir Bima dalam keadaan terbungkus dan tak seorang-pun dapat membukanya. Ayahnya memerintahkan untuk membuang di kuburan Sentra Gandamayit. Batara guru mengutus Dewi Uma dan putranya Gajah Sena untuk memberi pakaian pada Bima. Gajah Sena diminta untuk membuka bungkusnya dan berhasil, bahkan Gajah Sena telah menyatu dalam tubuh Bima yang tiba-tiba menjadi besar. Kemudian Bayi Bima dibawa ke pangkuan Ayahanda Pandu Dewanata. Sementara itu kulit pembungkus bayi Bima, ditinggalkan dan dijaga oleh Kurawa, namun dilarikan oleh batara Bayu, untuk diserahkan kepada Prabu Kurupati dan istrinya yang bertapa untuk memohon diberi keturunan. Pembungkus bayi tersebut diletakan di pangkuan Kurupati, maka menjelma menjadi seorang bayi yang kemudian diberi nama Raden Jayajatra anak (Cholis & Rahman: 2011, 28).

C. Cinderamata Etnik

Dalam Bahasa Inggris, Cinderamata disebut sebagai souvenir. Dalam kamus The Collins Cobuild Dictionary (2009), kata souvenir diartikan: "*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.*" (Souvenir adalah benda yang ukurannya relatif kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dan sebagainya).

Sementara itu, dalam kamus Webster English Dictionary (2004), kata souvenir diartikan sebagai, "*an object a traveler brings home for the memories associated with it.*" (Souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya itu).

Di Jepang, cendera mata dikenal sebagai *meibutsu* (produk yang dikaitkan dengan kawasan tertentu) dan *omiyage*, permen atau benda lain yang bisa dibagi bersama mitra seseorang. Penjualan *omiyage* menjadi bisnis besar di berbagai tempat pariwisata yang ada di Jepang.

Cinderamata berhubungan erat dengan kegiatan "perjalanan" seseorang, maka tidak mengherankan jika istilah cinderamata melekat dengan kegiatan pariwisata; bahkan menjadi bagian dari produk wisata. Selain obyek wisata cinderamata merupakan salah daya tarik bagi wisatawan, apalagi yang berorientasi lokal, yang artinya wisatawan selalu ingin membawa pulang kenang-kenangan berupa cinderamata yang merupakan hasil masyarakat dimana wisatawan berkunjung. Hal ini selaras dengan 3 prinsip daya tarik wisata yaitu: 1) Something to see (ada yang dilihat). 2) Something to do (ada yang dikerjakan). 3) Some thing to buy (ada yang dibeli/cinderamata (bagyono: 2007, 23, 24). Oleh karena itu, maka cinderamata yang lebih tepat diproduksi untuk daerah wisata adalah cinderamata etnik sesuai ciri khas tempat wisata tersebut.

Ada hal lain yang tidak kalah penting berkaitan dengan cinderamata, yaitu terbukanya mata pencaharian bagi masyarakat. Makin besar volume penjualan cinderamata

mata, maka semakin besar pula penghasilan yang diperoleh oleh masyarakat. Hal ini terjadi karena aktivitas cinderamata lebih banyak menyentuh rakyat kecil dibandingkan dengan pengusaha besar, selama pengusaha besar tidak menguasai usaha-usaha kecil itu. Masyarakat tidak perlu modal besar untuk menciptakan souvenir; hanya dengan kemauan, kreativitas dan keterampilan, masyarakat sudah dapat menghasilkan cinderamata yang pada akhirnya menjadi sumber penghasilan bagi mereka.

D. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian tentang cinderamata telah dilakukan oleh peneliti di seluruh Indonesia. Penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Dr. Restu, MS yang berjudul *Pemetaan Seni Cendramata di Objek Wisata Sumatera Utara untuk Pengembangan Desain Cinderamata Berbasis Etnik Sumatera Utara* pada tahun 2009.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, Iik Endang Siti, Sasongko, dan Soepono pada tahun 2009 dengan judul “Mengembangkan Industri Kerajinan Cinderamata Pada Kawasan Wisata Budaya Majapahit Di Trowulan Jawa Timur Untuk Ditingkatkan Menjadi Industri Kerajinan Berorientasi Ekspor”. Dan penelitian yang dilakukan oleh Wanjat Kastolani pada tahun 2009 yang berjudul “Model Pengembangan Produktivitas Produk Handycraft dengan Pendekatan Rekayasa Desain Konstruksi Landasan Transplantasi Trumbu Karang di Wilayah Pantai Pangandaran Jawa Barat”

Sedangkan penelitian yang dilakukan Ratna Roostika dengan judul *Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Produk Cindera Mata terhadap Kepuasan Wisatawan Domestik di Yogyakarta*. Penelitian ini menganalisis pengaruh bauran pemasaran cindera mata terhadap kepuasan wisatawan. Dengan menggunakan Metode regresi berganda untuk menganalisis 150 sampel wisatawan domestik yang berkunjung ke Yogyakarta. Hasil analisis menunjukkan hanya dua elemen bauran pemasaran yang mempengaruhi kepuasan wistawan yaitu produk dan promosi. Implikasi penelitian ini adalah pengelola ataupun penjual cindera mata perlu menekankan pentingnya

menjaga keunikan dan kualitas produk mengingat wisatawan domestik masih menekankan wujud produk secara tangible.

Pemanfaatan Batok Kelapa menjadi Cenderamata sebagai Alternatif Penanggulangan Kemiskinan adalah judul penelitian yang dilakukan Rosramadhana dan Anisa Rodia Harahap. Dalam penelitian ini mengoptimalkan pemanfaatan limbah batok kelapa menjadi cenderamata yang berbasis nilai-nilai budaya sebagai alternatif penanggulangan kemiskinan. Pengelolaan tersebut tidak menghabiskan biaya yang banyak, dan bahan dasar yang digunakan juga mudah didapat. Selain dapat membantu meningkatkan perekonomian juga bisa membantu program *go green* yakni mendaur ulang limbah batok kelapa menjadi suatu benda yang memiliki nilai yang tinggi.

Penelitian dengan judul Antara Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan Mutu Estetik *Cengcelengan* Cenderamata dari Bandung Barat) yang dilakukan Taswadi, bertujuan mencari faktor penyebab dan sekaligus memberikan tawaran solusi bagaimana cara mengatasi keberadaan cenderamata *Cengcelengan* yang semakin tersisih bahkan hampir dilupakan. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini diantaranya dengan meningkatkan mutu estetik dari benda tersebut, di samping menghimbau instansi pemerintah dan pihak yang sangat berhubungan dengan masalah tersebut, supaya ikut peduli, agar keberadaan cengcelengan tersebut dapat bertahan, lestari dan tetap digemari masyarakat.

BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

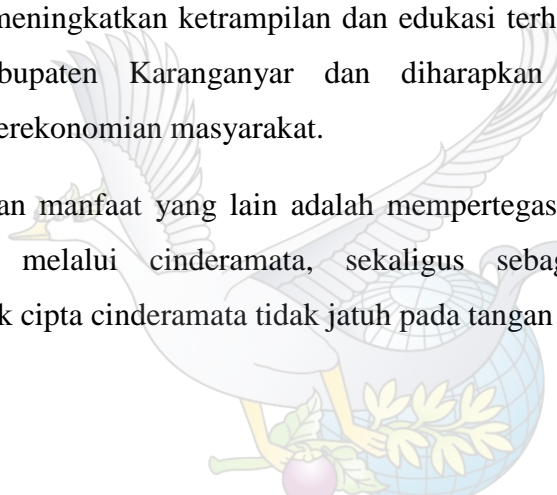
A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada tahun pertama adalah menemukan variasi bentuk model cinderamata etnik dengan sumber ide Candi Sukuh. Dan tujuan penelitian pada tahun kedua adalah mengoptimalisasi potensi industri kreatif di Kabupaten Karanganyar dengan melakukan pembinaan terhadap para pelaku industri kreatif.

B. Manfaat Penelitian

Untuk meningkatkan ketrampilan dan edukasi terhadap para pelaku industri kreatif di Kabupaten Karanganyar dan diharapkan pada gilirannya akan meningkatkan perekonomian masyarakat.

Sedangkan manfaat yang lain adalah mempertegas identitas bangsa dengan kearifan lokal melalui cinderamata, sekaligus sebagai tindakan antisipasi perlindungan hak cipta cinderamata tidak jatuh pada tangan asing.



BAB 4. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Target penelitian pada tahun ini adalah menghasilkan model cinderamata dengan kearifan Candi Sukuh. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development*. Menurut Borg and Gall (1989), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Dengan pengertian tersebut maka serangkaian langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklis, yang mana pada setiap langkah yang akan dilalui atau dilakukan selalu mengacu pada hasil langkah sebelumnya hingga pada akhirnya diperoleh suatu produk pendidikan yang baru.

Selanjutnya masih menurut Borg and Gall (1983) serangkaian langkah penelitian dan pengembangan itu adalah “*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*”. Serangkaian langkah ini dapat disederhanakan menjadi lima langkah utama yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pembangunan, uji coba, dan diseminasi.

A. Tahap Studi Pendahuluan (*research and information collecting*)

Studi pendahuluan memiliki dua kegiatan utama, yaitu studi literatur (kaji pustaka dan hasil penelitian terdahulu) dan studi lapangan. Selain sebagai tahap awal penciptaan model cinderamata, studi pendahuluan juga merupakan upaya untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan pertama yaitu bagaimana bentuk muatan kearifan Candi Sukuh yang diintegrasikan ke dalam cinderamata.

B. Tahap Perencanaan

Tahap ini adalah tahap merancang konsep dan bentuk cinderamata. Perancangan konsep menggunakan hasil telaah pada studi pendahuluan tentang muatan-muatan kearifan yang ada pada Candi Sukuh.

C. Tahap Pembangunan (*develop preliminary form of product*)

Hasil perancangan konsep dan bentuk selanjutnya diimplementasikan dengan membuat model cinderamata menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan sebelumnya. Ada tiga macam langkah yang akan dilakukan pada tahapan ini yaitu membuat model, membuat cetakan, dan menuang, dengan rincian sbb.:

D. Tahap Uji Coba

Model atau prototipe cinderamata yang sudah jadi selanjutnya akan diuji terhadap ketahanan bahan yang digunakan. Jika cinderamata tahan terhadap tahapan ujian misalnya benturan, maka cinderamata sudah layak untuk diproduksi massal dan didistribusikan.

E. Tahap Diseminasi

Mengandung kegiatan reproduksi. Tahap ini berupa memperbanyak cinderamata menggunakan master model yang telah melalui tahap uji coba.



BAB 5. HASIL dan PEMBAHASAN

A. Studi Lapangan dan Literatur

Langkah awal yang dilakukan selain mencari literatur baik dari buku jurnal maupun laporan penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan keberadaan Candi Suku, adalah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber diantaranya adalah (1) Bapak Gunawan yang merupakan penjaga dan *guide* dari Dinas Pariwisata Jawa Tengah untuk Situs candi Suku, yang banyak memberikan keterangan tentang kondisi, keberadaan, dan deskripsi tentang relief-relief candi. (2) Bapak Henry Cholis, yang pernah melakukan penelitian tentang Candi Suku dengan judul: *Kajian Figur Relief Candi Suku Sebagai Model Perancangan Animasi Kartun 2D Iklan Layanan Masyarakat*, dari beliau diperoleh banyak informasi tentang potensi Candi Suku yang bisa digali dan dijadikan subyek kajian salah satu diantaranya tentang cerita Kidung Sudamala yang terdapat pada relief candi. Berikut ini adalah hasil data-data lapangan yang telah diperoleh, yaitu:

1. Ketika dilakukan studi di lapangan di sekitar Candi Suku hanya ditemukan dua pedagang cinderamata, makanan, dan minuman. Jenis cinderamata tersebut menunjukkan ciri khas/identitas Candi Suku yang dijual berupa kaos, mug, dan gantungan kunci. Cinderamata tersebut secara kualitas belum tergarap dengan maksimal.



Gambar 4. Beberapa jenis Souvenir yang tersedia di salah satu pedagang souvenir di sekitar candi. Foto: Amir, 2015

2. Dari penjelasan pegawai yang merangkap sebagai pemandu di Candi Sukuh: selama ini belum pernah ada dari bagian bangunan candi yang dijadikan ikon, meskipun pada papan nama ada relief yang dijadikan background tetapi bukan ikon yang menjadi identitas yang populis/di kenal masyarakat.



Gambar 5. Papan nama Candi Sukuh yang menggunakan background salah satu relief candi. Foto: Amir, 2015

3. Dari survey di lapangan ditemukan replika relief yang tergantung di dinding di salah satu warung kopi di sekitar candi dengan bahan dasar gips dan kualitasnya kurang bagus baik secara bentuk maupun bahan. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat setempat mempunyai potensi untuk dikembangkan dalam menciptakan industry kreatif masyarakat setempat.



Gambar 6. Replika relief dalam bentuk hiasan dinding yang tergantung

pada dinding salah satu warung di sekitar candi. Foto: Effy, 2015

B. Proses Pembuatan Replika Relief Candi

a. Penentuan Relief

Dari data-data studi literatur dan lapangan di atas didapatkan beberapa artefak kemudian dipilih 7 relief yang dianggap menarik untuk bisa mewakili keberadaan candi yang terdiri dari 1 buah relief yang menggambarkan sang empu dalam pembuatan wesi aji, 1 relief yang dijadikan latar belakang pada papan nama candi dan 5 relief yang merepresentasikan Cerita Kidung Sudamala, pemilihan ini didasarkan atas dasar ajaran cerita yang terkandung dalam cerita tersebut yang memiliki makna “pembebasan”, dalam budaya Jawa lebih dikenal dengan ruwatan yang berarti membebaskan/membersihkan dari hal-hal yang buruk.

Berikut ini ketujuh relief tersebut yang akan dibuat replika reliefnya, yaitu:

a. Relief candi 1.

Bima sedang membuat wesi aji menggunakan kedua telapak tangannya, dari wesi aji yang dihasilkan dapat dikatakan bahwa dia telah mencapai tingkat keempuan yang sangat tinggi. Penggambaran Bima yang sejajar dengan Bathara Ghana (Bathara Wiku) melukiskan tingkat kesempurnaan Bima.



Gambar 7. Relief yang menggambarkan empu dalam membuat wesi aji.
Foto: Amir, 2015

b. Relief candi 2

Pada replika ini terdapat 3 figur, salah satu figurnya sedang membawa sebuah alat musik yang menyerupai gong kecil dengan alat pemukul ditangan kanannya dan dibelakangnya terdapat figur yang bertindak sebagai pengiring/pengawal dengan anatomi tubuh yang ramping, dari dua figur yang saling berhadapan memiliki bentuk anatomi yang gemuk. Dari relief ini dibuat sebagai background pada papan nama di Situs Candi Sukuh.



Gambar 8. Relief yang menjadi *background* pada papan nama.
Foto: Amir, 2015

c. Relief candi 3.

Dalam relief ini diceritakan Dewi Parwati yang dikutuk suaminya (Bathara Siwa) menjadi seorang raksasa yang bernama Bathari Durga menyamar sebagai Dewi Kunti yang diikuti dua pengiringnya meminta kepada Sadewa (dalam posisi berjongkok, yang juga diikuti seorang pengiring) untuk diruwat (menghilangkan kutukan) dari suaminya.



Gambar 9. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 1.
Foto: Amir, 2015

d. Relief candi 4

Pada relief ini menceritakan Sadewa menolak meruwat Bathari Durga, dia murka dan berubah menjadi raksasa yang berwajah ganas dan menakutkan, yang diiringi dua raksasa berwajah seram mengikat dua tangan Sadewa ke belakang pada sebuah pohon dan mengancam akan membunuhnya dengan sebilah pedang ditangannya.



Gambar 10. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 2.
Foto: Amir, 2015

e. Relief candi 5

Pada relief ini menceritakan Bima kakak Sadewa berperang melawan dua raksasa pengawal dari Bathari Durga. Salah satu raksasa oleh Bima tubuhnya diangkat dengan tangan kirinya sedangkan tangan kanannya menancapkan kuku Pancanaka (senjata pusaka Bima) keperut lawannya.



Gambar 11. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 3.

Foto: Amir, 2015

f. Relief candi 6.

Sadewa beserta pengiringnya menghadap Bathari Durga yang telah berhasil diruwatnya, Bathari Durga berpesan pada Sadewa agar bersedia menikah dengan Dewi Pradhapa, putri seorang pertapa buta bernama Tambrapetra dari Dusun Prangalas.



Gambar 12. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 4.
Foto: Amir, 2015

g. Relief candi 7

Pernikahan Sadewa dengan Dewi Pradhapa yang dianugerahkan kepadanya karena berhasil meruwat Bathari Durga dan menyembuhkan pertapa buta Tambrapetra bapak dari Dewi Pradhapa.



Gambar 13. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 5.
Foto: Amir, 2015

b. Alat dan Bahan

Ada tiga langkah yang akan dilakukan pada tahapan ini yaitu membuat model, membuat cetakan, dan menuang. Untuk pembuatan model ini tentunya dibutuhkan alat dan bahan, dengan rincian sbb.:

1)Alat

Alat yang digunakan ada beberapa jenis yang memiliki fungsi sendiri-sendiri, yang terdiri dari:

- a) Busir dan spatula dengan berbagai bentuk dan jenis yang berfungsi untuk membuat negatif/cetakan master dengan media tanah liat.



Gambar 14. Berbagai jenis busir dan spatula. Foto: Effy, 2015

- b) Tatah kayu dengan berbagai bentuk dan jenis yang berfungsi untuk membuat model dengan media kayu.



Gambar 15. Berbagai jenis tatah kayu dan pemukul. Foto: Effy, 2015

c) Pen Grafir yang berfungsi untuk membuat tekstur yang menyerupai batu.



Gambar 16. Pen grafir. Foto: Amir, 2015

d) Kikir dengan berbagai macam bentuk dan jenis yang berfungsi untuk alat *finishing*.



Gambar 17. Berbagai jenis kikir. Foto: Amir, 2015

e) Tempat pencampur resin, *cutter*, masker dan spatula/alat pengaduk dengan berbagai bentuk



Gambar 18. Pengaduk resin dan tempatnya. Foto: Amir, 2015

f) Gerinda duduk, gerinda tangan, spraygun kecil, dan besar yang berfungsi untuk alat finishing baik untuk membuat tekstur maupun untuk merapikan bagian-bagian yang harus dirapikan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.



Gambar 19. Gerinda duduk, gerinda tangan, spraygun kecil, dan besar.

Foto: Amir, 2015

2)Bahan

a)Tanah Liat

Tanah yang dipakai adalah jenis tanah liat yang berasal dari Kebumen, tanah jenis ini sangat bagus untuk membuat model karena karakter tanah yang liat dan mudah dibentuk

b) Kayu jati

Berupa papan dengan tebal 3cm, lebar 20cm, dan panjang 25cm untuk media model, sedangkan untuk pedestal dengan ukuran 6 X 8 X 25cm.

c. Pembuatan Model Relief

Diawali dengan membuat sketsa terlebih dahulu, dari hasil sketsa yang diperoleh digunakan ngeblak/panduan membuat bentuk dari gambar yang diinginkan, dengan tujuan untuk bisa menghasilkan kemiripan dari bentuk aslinya dan memudahkan membuat bentuk dari setiap objek yang akan ditampilkan.

a. Pembuatan Sketsa

Untuk pembuatan sketsa diolah secara digital dengan tujuan untuk memperoleh ketepatan bentuk dan efisiensi waktu



Gambar 20. Salah satu hasil sketsa yang akan dibuat model

- b. Dari sketsa kemudian dibuat model dengan media tanah liat dan kayu, dalam pembuatannya dibutuhkan kejelian dan ketelitian dalam prosesnya karena sangat menentukan hasil akhirnya.



Gambar 21. Proses pembuatan model replika relief yang dikerjakan beberapa tenaga model. Foto: Amir, 2015



Gambar 22. Model relief 1, dengan media tanah liat. Foto: Amir, 2015



Gambar 23. Model relief 2, dengan media tanah liat. Foto: Amir, 2015



Gambar 24. Model relief 3, dengan media kayu jati. Foto: Amir, 2015



Gambar 25. Model relief 4, dengan media kayu jati . Foto: Amir, 2015



Gambar 26. Model relief 5, dengan media kayu jati. Foto: Amir, 2015



Gambar 27. Model relief 6, dengan media kayu jati. Foto: Amir, 2015



Gambar 28. Model relief 7, dengan media kayu jati. Foto: Amir, 2015

- c. Dari model yang sudah jadi di buat cetakan/negatifnya dengan bahan *silicon rubber* kemudian dilapisi resin yang berfungsi sebagai cetakan induk

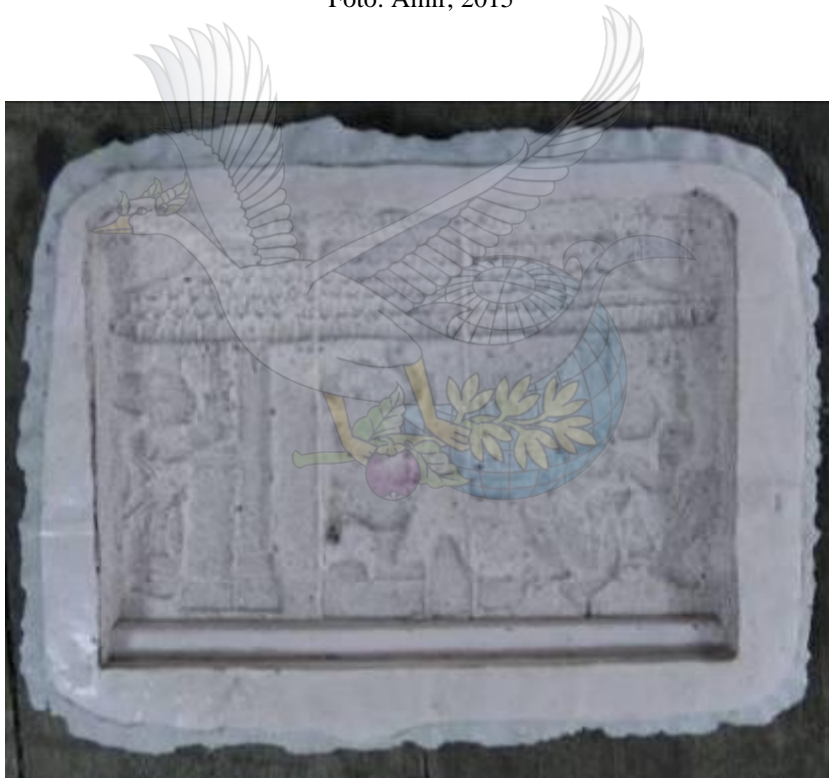


Gambar 30. Model dicetak dengan bahan *silicon rubber*.

Foto: Amir, 2015



Gambar 31. Cetakan replika dilepas dari modelnya dan dibersihkan.
Foto: Amir, 2015



Gambar 32. Cetakan *silicon rubber* yang sudah dilapisi resin sebagai induk cetakan. Foto: Amir, 2015



Gambar 33. Hasil dari semua cetakan yang sudah siap untuk dituang
Foto: Amir, 2015

d. Pecetakan replika relief dengan bahan resin, kemudian dilepas dari cetakan. setelah 15 menit



Gambar 34. Pecetakan dengan bahan resin. Foto: Amir, 2015



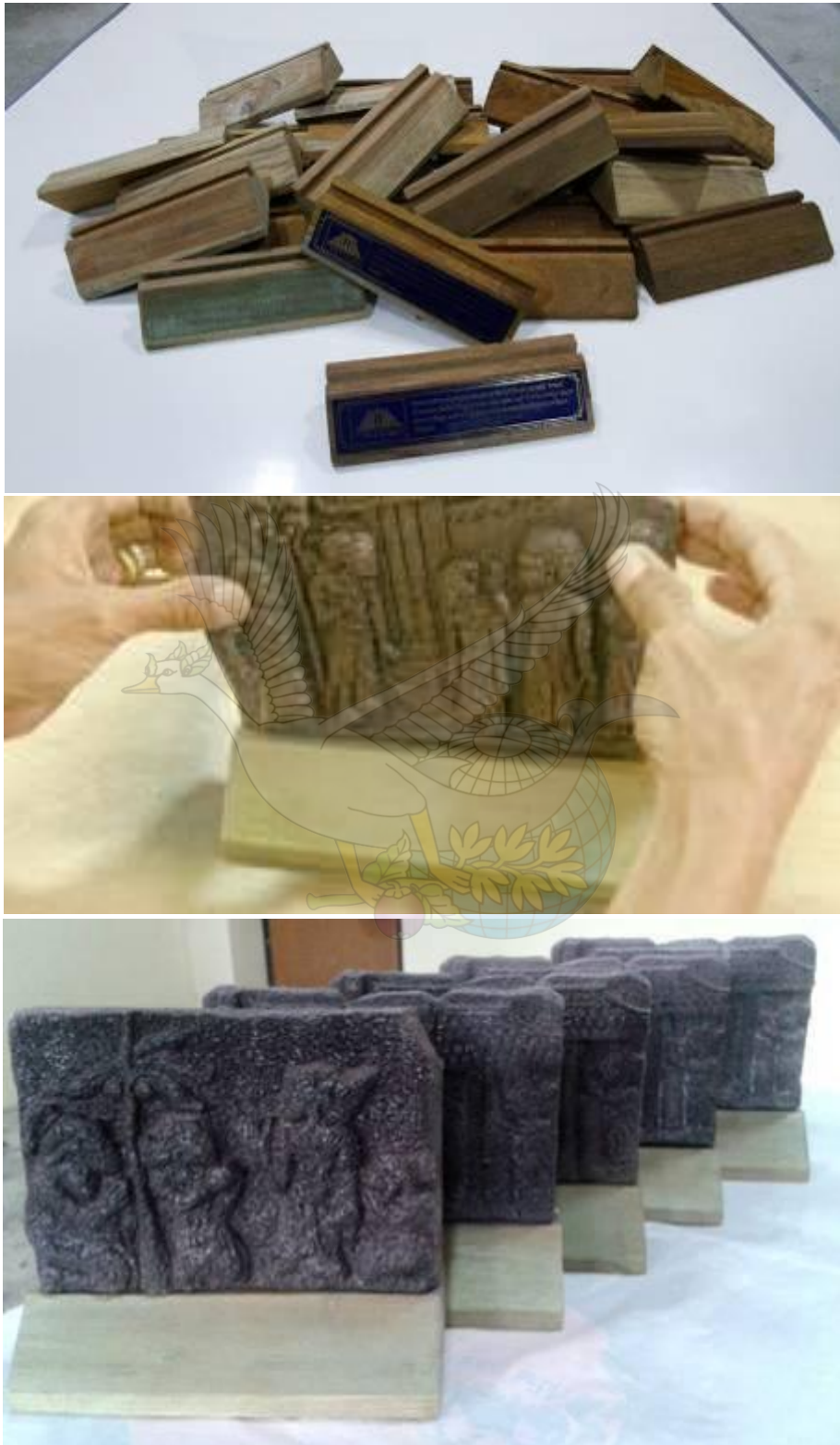
Gambar 35. Replika dilepas dari cetakan. Foto: Amir, 2015

e. Replika relief yang sudah jadi dirapikan dengan gerinda kemudian diwarnai dengan cat spray



Gambar 36. Replika relief dalam proses *finishing*. Foto: Amir, 2015

- f. Pemasangan pedestal/dudukan dari kayu yang berfungsi untuk penopang supaya dapat berdiri dan sebagai asesoris



Gambar 37. Proses pemasangan pedestal/dudukan penopang replika relief dengan bahan kayu jati. Foto: Amir, 2015

- g. Kemudian pada langkah terakhir adalah penempelan deskripsi singkat dari replika relief berbahan dasar kuningan yang dibuat dengan tehnik etsa pada semua replika.



Gambar 38. Atas label yang sudah dibuat sebelumnya dengan bahan kuningan yang siap pasang dan bawah replika relief 1 yang sudah jadi . Foto: Amir, 2015



Gambar 39. Replika relief 2. Foto: Amir, 2015



Gambar 40. Replika relief 3. Foto: Amir, 2015



Gambar 41. Replika relief 4. Foto: Amir, 2015





Gambar 42. Replika relief 5. Foto: Amir, 2015



Gambar 43. Replika relief 6. Foto: Amir, 2015



Gambar 44. Replika relief 7. Foto: Amir, 2015





Gambar 45. Hasil dari keseluruhan dari proses pembuatan replika baik yang sudah melalui finishing maupun belum. Foto: Amir, 2015



BAB 6 RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Keberadaan Candi Suku belum diketahui banyak orang dan mempunyai potensi yang cukup besar dari sisi destinasinya, karena selain sebagai peninggalan sejarah yang penting juga memiliki karakter yang unik. Untuk itu masih memungkinkan sekali untuk dilakukan pengembangan dan dieksplorasi untuk berbagai kepentingan dan kebutuhan (pengetahuan, wisata, industri, dsb.).

Memasuki tahun kedua kami merencanakan akan melakukan eksplorasi lagi terutama yang bisa mendukung **revitalisasi pelaku industri kreatif**, untuk kebutuhan pengetahuan yang dapat diarahkan menjadi **bahan ajar**, dan bahkan untuk mendapatkan **HKI** dengan membuat cinderamata bermuatan kearifan lokal Candi Suku dalam wujud replika bangunan induk Candi Suku, atau bagian bangunan yang lain dari Candi Suku meliputi Gapura I dengan ukuran tinggi 8m dan lebar 12m, sedangkan Gapura II memiliki ukuran dengan tinggi 4m dan lebar 60cm. Dari hasil penelitian ini dapat dipublikasikan melalui jurnal, baik nasional terakreditasi maupun internasional.

Kami berasumsi apabila di tahun kedua dilanjutkan, bangunan induk dan bangunan lain tersebut akan sangat menarik untuk dibuat replika dalam wujud cinderamata, terutama bagi wisatawan mengingat dari hasil survey yang telah kami lakukan belum pernah ada, khususnya yang memiliki sifat dan karakter yang monumental.

BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN

Candi sukuh merupakan kekayaan budaya bangsa indonesia, terletak di kabupaten karanganyar, yang sangat potensial menjadi identitas produk untuk optimalisasi industri kreatif masyarakat sekitar Dan salah satu produk industri berbasis kreativitas yang sangat potensial menjadi mata pencaharian masyarakat sekitar adalah cinderamata karena candi sukuh juga merupakan tempat wisata

Usulan penelitian ini sebagai bagian mendukung program pemerintah dalam mengembangkan sektor industri kreatif mengupayakan optimalisasi potensi industri kreatif khususnya di kabupaten karanganyar, dengan menciptakan cinderamata dengan muatan lokal Candi Suku. Implementasi dari hal ini diwujudkan dengan membuat prototipe replika relief cerita Kidung Sudamala dari Candi Suku yang terdiri dari 5 adegan yang secara tidak langsung melakukan konservasi dari cagar budaya tersebut. Selain itu dengan melakukan revitalisasi diharapkan dapat mengantisipasi apa yang seharusnya menjadi hak kita tidak terampas oleh pihak asing seperti keberadaan replika Candi Borobudur yang HKI-nya dimiliki orang asing.

Keberadaan Candi Suku menjadi hal yang sangat penting ketika dapat memberikan kehidupan dan penghidupan khususnya masyarakat disekitar Candi, untuk itu dibutuhkan kesadaran dan kepedulian dengan rasa memiliki, guna terjaga kelestarian dan pelestarian dari cagar budaya tersebut. Sejauh pengamatan kami dari survey yang dilakukan Candi Suku termasuk cagar budaya yang pemeliharanya tergolong cukup bagus, meskipun masih ada beberapa tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab melakukan pengrusakan yang disengaja maupun tidak. Minimnya data dan informasi secara historis menjadi peluang untuk dilakukan penelitian lebih detail, mengingat informasi dari beberapa pemandu yang kami wawancarai ketika kami lakukan komparasikan dari beberapa sumber lain/buku akurasiya agak meragukan. Untuk itu dibutuhkan partisipasi pihak terkait (pemerintah, arkeolog, sejarawan, dan para pakar berkopeten) untuk bisa melakukan kajian yang mendalam guna mendapatkan data yang valid seperti candi-candi lain (Borobudur, Prambanan, Penataran, dll.) .

DAFTAR PUSTAKA

- Asmadi, Suwarno. (2004). Candi Sukuh: Antara Situs Pemujaan dan Pendidikan Seks), Surakarta, CV Massa Baru.
- Bagyono. (2007). Pariwisata dan Perhotelan. Bandung. Alfabeta.
- Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D, (1983). Educational Research: An Introduction. New York: Longman Inc.
- Cholis, Henri & Rahman A. (2011). Kajian Figur Relief *Candi Sukuh Sebagai Model Perancangan Animasi Kartun 2D Iklan Layanan Masyarakat*. Laporan Penelitian . Surakarta: ISI Surakarta.
- Keraf, A.S. (2010). Etika Lingkungan Hidup. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Ridwan. N.A. (2007). “Landasan Keilmuan Kearifan Lokal”. Jurnal Studi Islam dan Budaya. Vol.5, (1), 27-38.
- P & K. (1977). *Candi Sukuh dan Kidung Sudamala*. Proyek Pengembangan media Kebudayaan Ditjen Kebudayaan Departemen P & K.
- Warsidi. (1984). Studi Bentuk Wayang Pada Relief Candi Sukuh. Skripsi: Fakultas Sastra Universitas Sebelas Maret.
- Soetarno. (1988). *Aneka candi kuno di Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Candi Sukuh*. (21 Juni 2015). http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_tengah-candi_sukuh
- Candi-candi di Jawa tengah. (2 Mei 2015). http://candi.pnri.go.id/jawa_tengah_yogyakarta/sukuh/sukuh.htm
- Ratna Roostika. (5 November 2015). Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Produk Cinderamata terhadap Kepuasan Wisatawan Domestik di Yogyakarta. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=114444&val=5240>
- Rosramadhana & Anisa Rodia Harahap. (5 November 2015), *Pemanfaatan Batok Kelapa menjadi Cinderamata sebagai Alternatif Penanggulangan Kemiskinan*, <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiiis/article/view/2288/1961>
- Taswadi. (5 November 2015). Antara Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan Mutu Estetik Cengcelengan Cinderamata dari Bandung Barat) <http://jurnal.upi.edu/file/Taswadi.pdf>



LAMPIRAN I, Foto Kegiatan



Peneliti saat melakukan wawancara dengan narasumber
di lokasi Candi Sukuh. Foto: Amir, 2015



Peneliti saat mengamati cinderamata yang dijual di sekitar Candi Sukuh
Foto: Amir, 2015



Beberapa souvenir berupa gantungan kunci, tempat tisu, mug, dll. yang bertemakan Candi Sukuh yang dijual pada pedagang kaki lima. Foto: Amir, 2015

LAMPIRAN II. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Persiapan											
1.	Koordinasi, ijin, identifikasi										
Pelaksanaan											
2.	Studi Pendahuluan										
3.	Perencanaan										
4.	Pembangunan										
5.	Uji coba, revisi										
6.	Diseminasi										
Laporan											
7.	Seminar hasil										
8.	Revisi										
9.	Pengesahan dan pengiriman										

LAMPIRAN III. Susunan Organisasi Tim Peneliti Dan Pembagian Tugas

No.	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Drs. Effy Indratmo NS, M.Sn 0011025608	ISI Surakarta	Cinderamata	10	Menelaah kearifan lokal Candi Sukuh, Mengkoordinir proses penelitian, membangun cinderamata, menyusun laporan
2.	Amir Gozali, M.Sn 0021067404	ISI Surakarta	Sketsa	7,5	Merancang desain cinderamata, menyusun laporan keuangan, menyusun laporan

LAMPIRAN IV. Biodata tim peneliti

1. Biodata Ketua Tim Peneliti

1. Nama Lengkap	Drs. Effy Indratmo NS, M.Sn
2. Jenis Kelamin	Laki-laki
3. Jabatan Fungsional	Lektor
4. NIP	19560211 198603 1 004
5. NIDN	0011025608
6. Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta/11 Februari 1956
7. E-mail	indratmoeffy@yahoo.com

8. No HP	088 1299 1114
9. Alamat Kantor	Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126
10. Nomor Telepon / Faks	0271-647658 / 0271-646175
11. Lulusan Yang Telah Dihasilkan	
12. Mata Kuliah Yang Diampu	1. Nirmana Trimatra 2. Seni Patung 3. Seni Keramik 4. Pengetahuan Alat dan Bahan 5. Sejarah Seni Rupa Barat 6. Anatomi Plastis 7. Pramega

B. Riwayat Pendidikan

No.		S-1	S-2
1.	Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sebelas Maret Surakarta	Institut Seni Indonesia Surakarta
2.	Bidang Ilmu	Seni Rupa	Pengkajian Seni Rupa
3.	Tahun Masuk-Lulus	1980-1984	2007-2010
4.	Judul Skripsi/Thesis/Disertasi		
5.	Nama Pembimbing/Promotor		

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan
-----	-------	------------------	-----------

			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2002	Studi Penataan Karya Kriya untuk Ruang Tamu pada Rumah Hunian di Surakarta	Mandiri	
2.	2009	Seni Patung karya Hajar Satoto: Kajian Bentuk dalam Perspektif Kritik	Mandiri	

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2005	Pelatihan Peningkatan Kualitas Produk Cenderamata dalam rangka Pemberdayaan Masyarakat Industri Pariwisata		
2.	2007	Pelatihan Kerajinan membuat Souvenir dalam rangka Pemberdayaan Masyarakat Desa		
3.	2012	Pelatihan Pembuatan Souvenir Berbahan Dasar Polyester Resin Untuk Siswa SMA Batik 2 dan SMA Al Islam 1 Kota Surakarta	DIPA ISI Surakarta	30

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.			
2.			

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

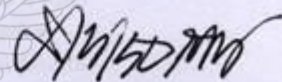
No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Hibah Bersaing.

Surakarta, 30 April 2014

Pengusul,



(Drs. Effy Indratmo NS, M.Sn)

2. Biodata Anggota Tim Peneliti

A. Identitas Diri

13. Nama Lengkap	Amir Gozali, M.Sn
14. Jenis Kelamin	Laki-laki
15. Jabatan Fungsional	Lektor
16. NIP	2106742008121002
17. NIDN	0021067404
18. Jabatan	Asisten Ahli
19. Tempat dan Tanggal Lahir	Kediri, 21 Juni 1974
20. E-mail	gozali.amir88@gmail.com
21. No HP	085856089788

22. Alamat Kantor	Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126
23. Nomor Telepon / Faks	0271-647658 / 0271-646175
24. Lulusan Yang Telah Dihasilkan	
25. Mata Kuliah Yang Diampu	1. Seni Lukis Dasar 2. Gambar Alam Benda 3. Gambar Flora Fauna 4. Seni Lukis Minat 1

B. Riwayat Pendidikan

No.		S-1	S-2
1.	Nama Perguruan Tinggi	ISI Yogyakarta	ISI Yogyakarta
2.	Bidang Ilmu	Seni Rupa Murni	Penciptaan Seni
3.	Tahun Masuk-Lulus	1996-2005	2011-2013
4.	Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Pemandangan Alam dalam Bidang-bidang Geometris	Representasi Simbolik Motivasi Diri dalam Penciptaan Seni Lukis
5.	Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Wardoyo S. Drs. Suwarno Wisetrotmo, M.Hum	Prof. Dwi Marianto, Ph.D

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2009	Workshop Mural di Kabupaten Blitar	Mandiri	
2.	2011	Workshop Mural Wayang Beber Di Pacitan	Mandiri	
3.	2013	Pameran Tunggal Seni Rupa "Faith Spirit and Power" di Tembi Rumah Budaya Yogyakarta	Mandiri	

D. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Media cat Minyak dan Pendukungnya	Brikolase ISSN: 2087 – 0795	Vol.2 No.2 Desember 2010
2.	Kaligrafi Arab Dalam Seni Lukis Kaca Cirebon	Brikolase ISSN: 2087 – 0795	Vol.3 No.2 Desember 2011

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Bersaing.

Surakarta, 30 April 2014

(Amir Gozali, M.Sn)

LAMPIRAN IV. Bukti Pengajuan Hki

Lampiran I
Peraturan Menteri Kehakiman R.I.
Nomor : M.01-HC.03.01 Tahun 1987

Kepada Yth. :
 Direktur Jenderal HKI
 melalui Direktur Hak Cipta,
 Desain Industri, Desain Tata Letak,
 Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang
 di
 Jakarta

PERMOHONAN PENDAFTARAN CIPTAAN

- I. Pencipta :
1. Nama : Drs. Effy Indratmo, M. Sn.
 2. Kewarganegaraan : WNI
 3. Alamat : Jl. Malabar Dalam III/10 RT 01/17 Mojosongo, Jebres, Surakarta
 4. Telepon : 081328197114
 5. No. HP & E-mail : indratmoeffy@yahoo.com
- II. Pemegang Hak Cipta :
1. Nama : Drs. Effy Indratmo, M. Sn.
 2. Kewarganegaraan : WNI
 3. Alamat : Jl. Malabar Dalam III/10 RT 01/17 Mojosongo, Jebres, Surakarta
 4. Telepon : 081328197114
 5. No. HP & E-mail : -
- III. Kuasa :
1. Nama : -
 2. Kewarganegaraan : -
 3. Alamat : -
 4. Telepon : -
 5. No. HP & E-mail : -
- IV. Jenis dan judul ciptaan yang dimohonkan : **Replika Relief Candi Sukuh (6 buah adegan)**
- V. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : -
- VI. Urutan ciptaan : **Cerita dari Kidung Sudamala**

Surakarta, 10 November 2015



Tanda Tangan :
 Nama Lengkap : Drs. Effy Indratmo, M. Sn.

LAMPIRAN V. Surat Keterangan Publikasi Ilmiah



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
JURUSAN SENI RUPA MURNI

Alamat: Jl. Ring Road Utara Mojisongo Km 3, Surakarta 57126. Telp: (0271) 8089151 Faks (0271) 8062959

SURAT KETERANGAN
No: 014 /BR/2015

Redaktur Jurnal Brikolase dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa artikel di bawah ini

Judul	Model Cinderamata Etnik dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Sukuh
Penulis	Drs. Effy Indratno, M.Sn dan Amir Gozali, M.Sn
Instansi Penulis	Dosen Program Studi seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia Surakarta

Telah memenuhi syarat untuk dimuat dalam jurnal Brikolase, Vol. 7, No. 2 Desember 2015. Pada saat ini Jurnal Brikolase volume tersebut masih dalam proses penerbitan dan percetakan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan pihak-pihak berkepentingan harap maklum adanya.



LAMPIRAN VII. Draft Jurnal

PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI POTENSI INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN KARANGANYAR

Effy Indratmo NS¹, Amir Gozali²
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN, ISI SURAKARTA

indratmoeffy@yahoo.com¹
gozali.amir88@gmail.com²

Saat ini perkembangan jaman di dunia telah memasuki era industri kreatif. Untuk memenangkan persaingan tak cukup hanya berbekal unik dalam memproduksi sebuah komoditi. Kelokalan harus dieksploitasi secara positif dan Indonesia memiliki keuntungan karena memiliki kekayaan budaya yang bisa diolah. Penelitian ini adalah salah satu bagian dalam mengolah kearifan lokal menjadi sebuah komoditi. Mengolah kearifan lokal Candi Sukuh yang terletak di lereng Gunung Lawu di Karanganyar Jawa Tengah menjadi produk cinderamata.

Cinderamata atau souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya. Cinderamata merupakan mata pencaharian sebagian masyarakat di sekitar Candi Sukuh. Meskipun demikian penjualan cinderamata dari masyarakat tersebut masih minim dan tidak berkembang. Beberapa penyebabnya adalah ketidakmampuan dari masyarakat untuk memproduksi sendiri, model yang sedikit, dan kualitas yang rendah.

Metode yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development*. Dengan metode tersebut, peneliti melakukan serangkaian langkah yaitu tahap studi pendahuluan (studi literatur dan studi lapangan), perencanaan (mengimplementasikan kearifan lokal Candi Sukuh menjadi rancangan bentuk cinderamata), pembangunan (membuat model, mencetak, menuang, dan memproduksi), uji coba kualitas cinderamata dan evaluasi, dan yang terakhir adalah diseminasi.

Kata kunci: Candi Sukuh, cinderamata etnik, kearifan lokal.

A. LATAR BELAKANG

Saat ini manusia telah memasuki jaman peradaban yang baru yaitu era industri kreatif. Untuk itu pemerintah telah membentuk kementerian khusus untuk mensikapi era ini. Strateginya adalah memunculkan identitas bangsa yang berasal dari budaya lokal. Indonesia yang memiliki budaya lokal paling kaya sudah seharusnya diperhitungkan seluruh dunia untuk sektor industri kreatif. Apalagi budaya lokal memiliki kandungan kearifan yang tinggi. Pemerintah hingga saat ini banyak melakukan program untuk menstimulasi anak bangsa agar menciptakan dan memproduksi karya kreatif yang bersumber dari kearifan lokal. Dan sudah saatnya berbagai elemen bangsa ikut turut serta merevitalisasi kearifan lokal dengan tujuan untuk mempertegas identitas bangsa.

Salah satu kekayaan budaya bangsa yang dapat dijadikan sumber dalam berkarya adalah Candi Sukuh yang terletak di Kabupaten Karanganyar dan berada di lereng Gunung Lawu. Pada Candi Sukuh terdapat relief hingga arca dengan makna kearifan yang mendalam, antara lain Relief Kidung Sudamala berupa fragmen batu yang melukiskan cerita Sudamala. Sudamala adalah salah satu ksatria Pandawa yang dikenal dengan nama Sadewa.

Selama ini Candi Sukuh kurang dikenal oleh masyarakat umum. Mereka lebih

mengenal Candi Prambanan atau Borobudur yang memang sudah kuat sebagai ikon nasional. Seringkali banyak yang tidak menyadari bahwa di Indonesia masih banyak terdapat candi bersejarah selain dua candi terkenal itu. Oleh karena itu perlu diupayakan revitalisasi dalam hal ini kearifan lokal Candi Sukuh. Ada dua hal utama yang menjadikan revitalisasi kearifan Candi Sukuh sangat diperlukan. Yang pertama, revitalisasi akan mempertegas identitas Indonesia sebagai bangsa yang memiliki kekayaan dan keragaman budaya luhur. Dan yang kedua adalah sebagai upaya mewariskan kearifan lokal terhadap generasi penerus agar mencintai budaya sendiri.

Upaya revitalisasi dapat dilakukan dengan menggunakan media perantara berupa produk atau karya yang menjembatani antara Candi Sukuh dengan masyarakat. Salah satu bentuk media atau objek yang dapat digunakan adalah cinderamata. Bagi masyarakat yang pernah mengunjungi Candi Sukuh, maka cinderamata berperan sebagai kenangan setelah berkunjung di lokasi tersebut termasuk segala yang pernah dilihatnya. Cinderamata juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan keberadaan Candi Sukuh kepada orang lain. Jika tanpa cerita dari orang yang membawanya, seharusnya visualisasi cinderamata juga menarik bagi orang yang mengamatinya. Oleh karena itu diperlukan

desain cinderamata yang mampu merefleksikan kearifan lokal dari Candi Sukuh.

B. MASALAH PENELITIAN

Candi Sukuh merupakan warisan kekayaan budaya bangsa yang syarat terhadap filosofi kehidupan manusia. Meskipun demikian rupanya Candi Sukuh kurang dikenal masyarakat Indonesia secara umum. Salah satu penyebabnya adalah tidak berkembangnya industri cinderamata di sekitar lokasi candi, padahal cinderamata seharusnya memegang peranan penting sebagai bagian mempromosikan keberadaan candi melalui perantara wisatawan yang sudah mengunjungi.

Oleh karena itu penting dilakukan upaya mengembangkan industri cinderamata dengan muatan Candi Sukuh sebagai bagian upaya mengoptimalkan potensi industri kreatif di Kabupaten Karangayar. Pada tahun pertama penelitian, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun model cinderamata etnik dengan muatan Candi Sukuh.

Sedangkan tahun kedua penelitian, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merevitalisasi para pelaku industri kreatif khususnya di Kabupaten Karangayar untuk memanfaatkan Candi Sukuh sebagai sumber ide pembuatan cinderamata.

C. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Kearifan Lokal

Secara etimologis, kearifan (wisdom) berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi sesuatu kejadian, objek atau situasi. Sedangkan lokal, menunjukkan ruang interaksi di mana peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Dengan demikian, kearifan lokal secara substansial merupakan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari. Dengan kata lain kearifan lokal adalah kemampuan menyikapi dan memberdayakan potensi nilai-nilai luhur budaya setempat.

Kearifan lokal menurut UU No.32/2009 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup BAB I Pasal 1 butir 30 adalah adalah “nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari”. Selanjutnya Ridwan (2007) memaparkan: Kearifan lokal atau sering disebut local wisdom dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu.

Adapun menurut Keraf (2010) bahwa kearifan lokal adalah sebagai berikut:

Yang dimaksud dengan kearifan tradisional di sini adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis. Jadi kearifan lokal ini bukan hanya menyangkut pengetahuan dan pemahaman masyarakat adat tentang manusia dan bagaimana relasi yang baik di antara manusia, melainkan juga menyangkut pengetahuan, pemahaman dan adat kebiasaan tentang manusia, alam dan bagaimana relasi di antara semua penghuni komunitas ekologis ini harus dibangun. Seluruh kearifan tradisional ini dihayati, dipraktikkan, diajarkan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi lain yang sekaligus membentuk pola perilaku manusia sehari-hari

2. Simbol Kearifan Lokal pada Candi Sukuh

a. Candi Sukuh

Nama Candi Sukuh menurut Zoetmulder (Cholis, 2011: 8) memiliki persamaan dengan kata suku yang berarti kaki, hal ini sesuai dengan letaknya di kaki Gunung Lawu. Secara geografis Candi Sukuh terletak di lereng sebelah barat Gunung Lawu pada ketinggian 910 m di atas permukaan air laut, tepatnya di Dukuh Berjo, Desa Sukuh, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar.

Menurut situs web Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Candi Sukuh

berlatar belakang agama Hindu dan diperkirakan dibangun didirikan pada akhir abad ke-15 M. Berbeda dengan umumnya candi Hindu di Jawa Tengah, arsitektur Candi Sukuh dinilai menyimpang dari ketentuan dalam kitab pedoman pembuatan bangunan suci Hindu, Wastu Widya. Menurut ketentuan, sebuah candi harus berdenah dasar bujur sangkar dengan tempat yang paling suci terletak di tengah. Adanya penyimpangan tersebut diduga karena Candi Sukuh dibangun pada masa memudarnya pengaruh Hinduisme di Jawa. Memudarnya pengaruh Hinduisme di Jawa rupanya menghidupkan kembali unsur-unsur budaya setempat dari zaman Megalitikum. Pengaruh zaman prasejarah terlihat dari bentuk bangunan Candi Sukuh yang merupakan teras berundak. Bentuk semacam itu mirip dengan bangunan punden berundak yang merupakan ciri khas bangunan suci pada masa pra-Hindu. Ciri khas lain bangunan suci dari masa pra-Hindu adalah tempat yang paling suci terletak di bagian paling tinggi dan paling belakang.



Gambar 1. Relief Candi Sukuh. Foto: Amir, 2015

Menurut dugaan para ahli, Candi Sukuh dibangun untuk tujuan pengruwatan, yaitu menangkal atau melepaskan kekuatan buruk yang mempengaruhi kehidupan seseorang akibat ciri-ciri tertentu yang dimilikinya. Dugaan tersebut didasarkan pada relief-relief yang memuat cerita-cerita pengruwatan, seperti Sudamala dan Garudheya, dan pada arca kura-kura dan garuda yang terdapat di Candi Sukuh.

Kompleks Candi Sukuh menempati areal seluas + 5.500 m², terdiri dari terdiri atas tiga teras bersusun. Sepintas lalu candi ini terlihat seperti bangunan pemujaan Suku Maya di Mexico. Gerbang utama, gerbang lain menuju ke setiap teras dan bangunan utama menghadap ke arah barat, berbeda dengan candi-candi di Jawa tengah yang umumnya menghadap ke timur. Ketiga teras tersebut terbelah dua tepat di tengahnya oleh batu yang ditata membentuk jalan menuju ke gerbang teras berikutnya.

Di ruang dalam gapura, terhampar di lantai, terdapat pahatan yang menggambarkan phallus dan vagina dalam bentuk yang nyata yang hampir bersentuhan satu sama lain. Pahatan tersebut merupakan penggambaran bersatunya lingga (kelamin perempuan) dan yoni (kelamin laki-laki) yang merupakan lambang kesuburan. Saat ini sekeliling pahatan tersebut diberi pagar, sehingga gapura tersebut sulit untuk dilalui. Untuk naik ke teras pertama, umumnya pengunjung

meggunakan tangga di sisi gapura. Ada keyakinan bahwa pahatan tersebut berfungsi sebagai 'suwuk' (mantra atau obat) untuk 'ngruwat' (menyembuhkan atau menghilangkan) segala kotoran yang melekat di hati. Itulah sebabnya relief tersebut dipahatkan di lantai pintu masuk, sehingga orang yang masuk ketempat suci ini akan melangkahnya. Dengan demikian segala kekotoran yang melekat di tubuhnya akan sirna (candi.pnri.go.id).



Gambar 1. Gapura Candi Sukuh yang di lantainya terdapat pahatan lingga dan yoni.
Foto: Amir, 2015

Pada bagian belakang pintu gerbang pertama tersebut pada sisi sebelah kiri terdapat tumpukan batu-batu berukir, batu dengan bentuk kotak yang menyerupai meja, dan batu penjuru/umpak yang diperkirakan kemungkinan ada bangunan sebelumnya. Pada bagian ini juga terdapat relief dengan figur seorang kesatria dan prajurit yang membawa tombak, relief dua ekor badak, seorang penunggang gajah dan dua pasang kerbau.

Pintu gerbang kedua sudah rusak tidak utuh lagi, di kanan kirinya terdapat patung berwajah menyeramkan namun tidak begitu jelas bentuknya. Demikian juga pada gerbang ketiga sudah rusak hanya terdapat tangga dengan beberapa tingkat yang merupakan pelataran utama candi (candi induk). Pada bangunan candi induk terdapat tangga yang cukup curam dan tinggi dengan lorong yang agak sempit. Pada sisi kirinya berjajar serangkaian relief yang diduga penempatannya dan urutannya tidak seperti yang ada pada saat ini. Di sisi paling kiri terdapat relief seekor babi bertanduk dan seekor gajah yang bergenta, pada punggungnya terdapat pelana. Disebelahnya terdapat serangkaian 5 relief yang merupakan mitologi yang terkenal dengan Kidung Sudamala. Kemudian mendekati candi induk atau tepatnya di depan sebelah kanan candi induk terdapat tiang berbentuk piramid

terdapat relief berhiaskan ornamen dalam bentuk dasar tapal kuda.

Pada bagian kanan candi induk terdapat 2 buah patung anthropomorpis yaitu gabungan antara badan manusia dan binatang, dalam bentuk figur manusia dengan sayap terbuka dan kakinya bertaji yang diperkirakan adalah representasi burung garuda yang merupakan bagian dari mitologi Tirta Amerta atau pencarian air kehidupan. Pada bagian kanan pintu keluar terdapat relief yang menggambarkan dua figur yaitu Bima dan Ganesha yang sedang membuat keris atau wesi aji (wawancara dengan Gunawan: 2015).

Meskipun Candi Sukuh diperkirakan peninggalan Majapahit akhir, namun karakteristik elemen-elemennya menunjukkan campuran anatar Hinduistik, Megalitik, dan Jawa Kuno. Hal ini tercermin pada bentuk bangunan, patung dan relief-reliefnya yang memiliki bentuk yang terkesan agak kasar dan tambun atau jauh dari karakter yang realistik (Cholis & Rahman: 2011, 15).

b. Relief Candi Sukuh dan Cerita Mitologinya

Relief merupakan seni pahat, di dalamnya terdapat figur dengan latar belakang. Dalam Ensiklopedia Umum disebutkan relief adalah lukisan timbul yang dipahatkan pada sebuah bidang dengan latar belakang yang tidak mempunyai dimensi yang sebenarnya, namun kesan dimensi dibuat dengan

penggunaan perspektif pada bidang itu sendiri. Di dalam seni rupa Hindu ada tiga jenis relief yang dipakai sebagai penghias candi atau kuil, yaitu: a) relief tinggi yang setiap sisi-sinya dapat dilihat, b) relief sedang yang dapat dilihat hanya sisi depan dan samping atau setengahnya, c) relief rendah hanya sisi depannya yang terlihat. Relief pada Candi Sukuh kebanyakan termasuk pada relief sedang dimana pada sisinya dapat terlihat pada sisi samping dan depannya. Relief pada Candi Sukuh menggunakan jenis batu andesit, dengan menampilkan cerita tentang Kidung Sudhamala, Garudeya, dan Bimo Bungkus.

Cerita tentang Kidung Sudamala terdapat pada bagian selatan pelataran teras ketiga ini terdapat panel-panel batu yang ditata berjajar. Panel-panel batu ini memuat relief dengan tema cerita yang diambil dari Kidung Sudamala. Cerita Sudamala mengisahkan tentang Sadhewa, salah satu dari satria kembar di antara kelima satria Pandawa, yang berhasil meruwat (menghilangkan kutukan) dalam diri Dewi Uma, istri Bathara Guru. Dewi Uma dikutuk oleh suaminya karena tidak dapat menahan kemarahannya terhadap suaminya yang minta untuk dilayani pada saat yang menurutnya kurang layak. Karena menunjukkan kemarahan yang meluap-luap, Sang Dewi dikutuk dan berubah wujud menjadi seorang raksasa bernama Bathari Durga. Bathari Durga yang menyamar sebagai Dewi Kunthi, ibu para Pandawa,

mendatangi Sadewa dan meminta satria itu untuk meruwat dirinya. Kisah tersebut dituangkan dalam lima panel relief (candi.pnri.go.id).

Sedangkan cerita Garudeya mengisahkan tentang pembebasan sang ibu Dewi Winata yang diperbudak oleh Dewi Kadru dari perbudakan akibat kalah bertarung, dan dalam taruhannya dia tidak tahu jika dicurangi Dewi Kadru. Meskipun demikian dia harus tetap menjalankan komitmen yang sudah dibuat sebelumnya. Singkat cerita Sang Garuda tidak tahan dengan perlakuan Dewi Kadru terhadap dirinya dan ibunya. Untuk bisa bebas dari perbudakan tersebut ada syarat yang harus dipenuhi, yaitu Sang Garuda harus bisa mempersembahkan Tirta Amerta atau Air Kehidupan kepada Dewi Kadru. Untuk mendapatkan Tirta Amerta sudah pasti tidak mudah karena dijaga oleh para dewa dengan penjagaan yang sangat ketat sekali. Namun demikian karena kesaktian dan kecerdikan Sang Garuda, Tirta Amerta bisa didapatkan meskipun dengan cara yang tidak mudah. Pada akhirnya Tirta Amerta bisa dipersembahkan kepada Dewi Kadru dan anak-anaknya maka terbebaslah dia dan ibunya dari perbudakan. Kisah ini dituangkan pada beberapa relief dan patung yang ada di Candi Sukuh (Santoso dalam Asmadi & Soemadi: 2004, 24-40).

Dalam cerita Bimo Bungkus dikisahkan bagaimana proses kelahiran Bimo

yang begitu rumit dan mengesankan. Ketika lahir Bima dalam keadaan terbungkus dan tak seorang-pun dapat membukanya. Ayahnya memerintahkan untuk membuang di kuburan Sentra Gandamayit. Batara guru mengutus Dewi Uma dan putranya Gajah Sena untuk memberi pakaian pada Bima. Gajah Sena diminta untuk membuka bungkusnya dan berhasil, bahkan Gajah Sena telah menyatu dalam tubuh Bima yang tiba-tiba menjadi besar. Kemudian Bayi Bima dibawa ke pangkuan Ayahanda Pandu Dewanata. Sementara itu kulit pembungkus bayi Bima, ditinggalkan dan dijaga oleh Kurawa, namun dilarikan oleh batara Bayu, untuk diserahkan kepada Prabu Kurupati dan istrinya yang bertapa untuk memohon diberi keturunan. Pembungkus bayi tersebut diletakan di pangkuan Kurupati, maka menjelma menjadi seorang bayi yang kemudian diberi nama Raden Jayajatra anak (Cholis & Rahman: 2011, 28).

3. Cenderamata Etnik

Dalam Bahasa Inggris, Cenderamata disebut sebagai souvenir. Dalam kamus The Collins Cobuild Dictionary (2009), kata souvenir diartikan: "*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.*" (Souvenir adalah benda yang ukurannya relatif kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau

dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dan sebagainya).

Sementara itu, dalam kamus Webster English Dictionary (2004), kata souvenir diartikan sebagai, "*an object a traveler brings home for the memories associated with it.*" (Souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya itu).

Cenderamata berhubungan erat dengan kegiatan "perjalanan" seseorang, maka tidak mengherankan jika istilah cenderamata melekat dengan kegiatan pariwisata; bahkan menjadi bagian dari produk wisata. Oleh karena itu, maka cenderamata yang lebih tepat diproduksi untuk daerah wisata adalah cenderamata etnik sesuai ciri khas tempat wisata tersebut.

Ada hal lain yang tidak kalah penting berkaitan dengan cenderamata, yaitu terbukanya mata pencaharian bagi masyarakat. Makin besar volume penjualan cenderamata, maka semakin besar pula penghasilan yang diperoleh oleh masyarakat. Hal ini terjadi karena aktivitas cenderamata lebih banyak menyentuh rakyat kecil dibandingkan dengan pengusaha besar, selama pengusaha besar tidak menguasai usaha-usaha kecil itu. Masyarakat tidak perlu modal besar untuk menciptakan souvenir; hanya dengan kemauan, kreativitas dan keterampilan,

masyarakat sudah dapat menghasilkan cinderamata yang pada akhirnya menjadi sumber penghasilan bagi mereka.

D. PENELITIAN TERDAHULU

Beberapa penelitian tentang cinderamata telah dilakukan oleh peneliti di seluruh Indonesia. Penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Dr. Restu, MS yang berjudul “Pemetaan Seni Cendramata di Objek Wisata Sumatera Utara untuk Pengembangan Desain Cinderamata Berbasis Etnik Sumatera Utara” pada tahun 2009.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, Iik Endang Siti, Sasongko, dan Soepono pada tahun 2009 dengan judul “Mengembangkan Industri Kerajinan Cinderamata Pada Kawasan Wisata Budaya Majapahit Di Trowulan Jawa Timur Untuk Ditingkatkan Menjadi Industri Kerajinan Berorientasi Ekspor”. Dan penelitian yang dilakukan oleh Wanjat Kastolani pada tahun 2009 yang berjudul “Model Pengembangan Produktivitas Produk Handycraft dengan Pendekatan Rekayasa Desain Konstruksi Landasan Transplantasi Trumbu Karang di Wilayah Pantai Pangandaran Jawa Barat”

E. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Target penelitian pada tahun ini adalah menghasilkan model cinderamata dengan kearifan Candi Sukuh. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development*. Menurut Borg and Gall (1989), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Dengan pengertian tersebut maka serangkaian langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklis, yang mana pada setiap langkah yang akan dilalui atau dilakukan selalu mengacu pada hasil langkah sebelumnya hingga pada akhirnya diperoleh suatu produk pendidikan yang baru.

Selanjutnya masih menurut Borg and Gall (1983) serangkaian langkah penelitian dan pengembangan itu adalah “*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*”. Serangkaian langkah ini dapat disederhanakan menjadi lima langkah utama yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pembangunan, uji coba, dan diseminasi.

1. Tahap Studi Pendahuluan (*research and information collecting*)

Studi pendahuluan memiliki dua kegiatan utama, yaitu studi literatur (kaji pustaka dan hasil penelitian terdahulu) dan

2. Tahap Perencanaan

3. Tahap Pembangunan (*develop preliminary form of product*)

4. Tahap Uji Coba

5. Tahap Diseminasi

[illegible]

F. PENCIPTAAN MODEL/PROTOTIPE CINDERAMATA

Studi Lapangan dan Literatur

9

Perancangan Animasi Kartun 2D Iklan Layanan Masyarakat, dari beliau diperoleh banyak informasi tentang potensi Candi Suku yang bisa digali dan dijadikan subyek kajian salah satu diantaranya tentang cerita Kidung Sudamala yang terdapat pada relief candi. Berikut ini adalah hasil data-data lapangan yang telah diperoleh, yaitu:

1. Ketika dilakukan studi di lapangan di sekitar Candi Suku hanya ditemukan dua pedagang cinderamata, makanan, dan minuman. Jenis cinderamata yang dijual kaos, mug, dan gantungan kunci dan sudah menunjukkan ciri khas/identitas Candi Suku tetapi secara kualitas belum tergarap dengan maksimal.



Gambar 3. Beberapa jenis Souvenir yang tersedia di salah satu pedagang souvenir di sekitar candi. Foto: Amir, 2015

2. Dari penjelasan pegawai yang merangkap sebagai pemandu di Candi Suku: selama ini belum pernah ada dari bagian bangunan candi yang dijadikan ikon, meskipun pada papan nama ada relief yang dijadikan *background* tetapi bukan ikon yang

menjadi identitas yang populis/di kenal masyarakat.



Gambar 4. Papan nama Candi Suku yang menggunakan *background* salah satu relief candi. Foto: Amir, 2015

3. Dari survey di lapangan ditemukan replika relief yang tergantung di dinding di salah satu warung kopi di sekitar candi dengan bahan dasar gips dan kualitasnya kurang bagus baik secara bentuk maupun bahan. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat setempat mempunyai potensi untuk dikembangkan dalam menciptakan industry kreatif masyarakat setempat.



Gambar 5. Replika relief dalam bentuk hiasan dinding yang tergantung pada dinding salah satu warung di sekitar candi. Foto: Effy, 2015.

Proses Pembuatan Replika Relief Candi

a. Penentuan Relief

Dari data-data studi literatur dan lapangan di atas di dapatkan beberapa artefak kemudian dipilih 7 relief yang dianggap menarik untuk bisa mewakili keberadaan candi yang terdiri dari 1 buah relief yang menggambarkan sang empu dalam pembuatan wesi aji, 1 relief yang dijadikan latar belakang pada papan nama candi dan 5 relief yang merepresentasikan Cerita Kidung Sudamala, pemilihan ini didasarkan atas dasar ajaran cerita yang terkandung dalam cerita tersebut yang memiliki makna “pembebasan”, dalam budaya Jawa lebih dikenal dengan ruwatan yang berarti membebaskan/membersihkan dari hal-hal yang buruk.

Berikut ini ketujuh relief tersebut yang akan dibuat replika reliefnya, yaitu:

1) Relief candi 1.

Bima sedang membuat wesi aji menggunakan kedua telapak tangannya, dari wesi aji yang dihasilkan dapat dikatakan bahwa dia telah mencapai tingkat keempuan yang sangat tinggi. Penggambaran Bima yang sejajar dengan Bathara Ghana (Bathara Wiku) melukiskan tingkat kesempurnaan Bima.



Gambar 6. Relief yang menggambarkan empu dalam membuat wesi aji. Foto: Amir, 2015

2) Relief candi 2

Pada replika ini terdapat 3 figur, salah satu figurnya sedang membawa sebuah alat musik yang menyerupai gong kecil dengan alat pemukul ditangan kanannya dan dibelakangnya terdapat figur yang bertindak sebagai pengiring/pengawal dengan anatomi tubuh yang ramping, dari dua figur yang saling berhadapan memiliki bentuk anatomi yang gemuk. Dari relief ini dibuat sebagai background pada papan nama di Situs Candi Sukuh.



Gambar 7. Relief yang menjadi background pada papan nama. Foto: Amir, 2015

3) Relief candi 3.

Dalam relief ini diceritakan Dewi Parwati yang dikutuk suaminya (Bathara Siwa) menjadi seorang raksasa yang bernama Bathari Durga menyamar sebagai Dewi Kunti yang diikuti dua pengiringnya meminta kepada Sadewa (dalam posisi berjongkok, yang juga diikuti seorang pengiring) untuk diruwat (menghilangkan kutukan) dari suaminya.



Gambar 8. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 1. Foto: Amir, 2015

4) Relief candi 4

Pada relief ini menceritakan Sadewa menolak meruwat Bathari Durga, dia murka dan berubah menjadi raksasa yang berwajah ganas dan menakutkan, yang diiringi dua raksasa berwajah seram mengikat dua tangan Sadewa ke belakang pada sebuah pohon dan mengancam akan membunuhnya dengan sebilah pedang ditangannya.



Gambar 9. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 2. Foto: Amir, 2015

5) Relief candi 5

Pada relief ini menceritakan Bima kakak Sadewa berperang melawan dua raksasa pengawal dari Bathari Durga. Salah satu raksasa oleh Bima tubuhnya diangkat dengan tangan kirinya sedangkan tangan kanannya menancapkan kuku Pancanaka (senjata pusaka Bima) keperut lawannya.



Gambar 10. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 3. Foto: Amir, 2015

6) Relief candi 6.

Sadewa beserta pengiringnya menghadap Bathari Durga yang telah berhasil diruwatnya, Bathari Durga

berpesan pada Sadewa agar bersedia menikah dengan Dewi Pradhapa, putri seorang pertapa buta bernama Tambrapetra dari Dusun Prangalas.



Gambar 11. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 4. Foto: Amir, 2015

7) Relief candi 7

Pernikahan Sadewa dengan Dewi Pradhapa yang dianugerahkan kepadanya karena berhasil meruwat Bathari Durga dan menyembuhkan pertapa buta Tambrapetra bapak dari Dewi Pradhapa.



Gambar 12. Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 5. Foto: Amir, 2015

b. Alat dan Bahan

Ada tiga langkah yang akan dilakukan pada tahapan ini yaitu membuat model, membuat cetakan, dan menuang. Untuk pembuatan model ini tentunya dibutuhkan alat dan bahan, dengan rincian sbb.:

1) Alat

Alat yang digunakan ada beberapa jenis yang memiliki fungsi sendiri-sendiri, yang terdiri dari:

- a) Busir dan spatula dengan berbagai bentuk dan jenis yang berfungsi untuk membuat negatif/cetakan master dengan media tanah liat.
- b) Tatah kayu dengan berbagai bentuk dan jenis yang berfungsi untuk membuat negatif/cetakan master dengan media kayu.
- c) Pen Grafir yang berfungsi untuk membuat tekstur yang menyerupai batu.
- d) Kikir dengan berbagai macam bentuk dan jenis yang berfungsi untuk alat *finishing*.
- e) Tempat pencampur resin, masker, *cutter*, *kuas*, dan spatula/alat pengaduk dengan berbagai bentuk
- f) Gerinda duduk dan tangan yang berfungsi untuk alat finishing baik untuk membuat tekstur maupun untuk merapikan bagian-bagian yang harus dirapikan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

2) Bahan

a) Tanah Liat

Tanah yang dipakai adalah jenis tanah liat yang berasal dari Kebumen, tanah jenis ini sangat bagus untuk membuat model karena karakter tanah yang liat dan mudah dibentuk

b) Kayu jati

Berupa papan dengan tebal 3cm, lebar 20cm, dan panjang 25cm untuk media modeling, sedangkan untuk pedestal dengan ukuran 6 X 8 X 25cm.

c. Pembuatan Model Relief

Diawali dengan membuat sketsa terlebih dahulu, dari hasil sketsa yang diperoleh digunakan ngeblak/panduan membuat bentuk dari gambar yang diinginkan, dengan tujuan untuk bisa menghasilkan kemiripan dari bentuk aslinya dan memudahkan membuat bentuk dari setiap objek yang akan ditampilkan.

1) Pembutan Sketsa

Untuk pembuatan sketsa diolah secara digital dengan tujuan untuk memperoleh ketepatan bentuk dan efisiensi waktu



Gambar 19. Salah satu hasil sketsa yang akan dibuat model

- 2) Dari sketsa kemudian dibuat *model* dengan media tanah liat dan kayu, dalam pembuatannya dibutuhkan kejelian dan ketelitian dalam prosesnya karena sangat menentukan hasil akhirnya.



Gambar 20. Pembuatan model dari kayu.
Foto: Amir, 2015



Gambar 21. Model relief 1,
dengan media tanah liat. Foto: Amir, 2015



Gambar 23. Model relief 3,
dengan media kayu jati. Foto: Amir, 2015

- 3) Dari model yang sudah jadi di buat cetakan/negatifnya dengan bahan *silicon rubber* yang dilapisi resin sebagai penguat.



Gambar 28. Model dicetak dengan
bahan *silicon rubber*. Foto: Effy, 2015



Gambar 29. Cetakan replika dilepas dari modelnya
dan dibersihkan. Foto: Amir, 2015



Gambar 31. Hasil dari semua cetakan yang sudah siap
untuk pecetakan. Foto: Amir, 2015

- 4) Pecetakan replika relief dengan bahan resin, kemudian dilepas dari cetakan setelah 15 menit



Gambar 32. Pecetakan dengan bahan resin.
Foto: Amir, 2015



Gambar 33. Replika dilepas dari cetakan

- 5) Replika relief yang sudah jadi dirapikan dengan gerinda kemudian diwarnai dengan cat spray



Gambar 34. Replika relief dalam proses *finishing*,
Foto: Amir, 2015

- 6) Pemasangan pedestal/dudukan dari kayu yang berfungsi untuk penopang supaya dapat berdiri dan sebagai asesoris



Gambar 35. Proses pemasangan pedestal/dudukan penopang replika relief dengan bahan kayu jati
Foto: Amir, 2015

- 7) Kemudian pada langkah terakhir adalah penempelan deskripsi singkat dari replika relief berbahan dasar kuningan yang dibuat dengan tehnik etsa pada semua replika.



Gambar 37. Foto di atas label yang sudah siap pasang dan di bawah hasil dari keseluruhan replika yang sudah melalui *finishing*. Foto: Amir, 2015

G. KESIMPULAN

Candi Sukuh merupakan kekayaan budaya bangsa Indonesia, terletak di kabupaten Karanganyar, yang sangat potensial menjadi identitas produk untuk optimalisasi industri kreatif masyarakat sekitar. Dan salah satu produk industri berbasis kreativitas yang sangat potensial menjadi mata pencaharian masyarakat sekitar adalah cinderamata karena candi Sukuh juga merupakan tempat wisata

Penelitian ini sebagai bagian mendukung program pemerintah dalam mengembangkan sektor industri kreatif mengupayakan optimalisasi potensi industri kreatif khususnya di kabupaten Karanganyar, dengan menciptakan cinderamata dengan muatan lokal Candi Sukuh. Implementasi dari hal ini diwujudkan dengan membuat prototipe replika relief cerita Kidung Sudamala dari Candi Sukuh yang terdiri dari 5 adegan yang secara tidak langsung melakukan konservasi dari cagar budaya tersebut. Selain itu dengan melakukan revitalisasi diharapkan dapat mengantisipasi apa yang seharusnya menjadi hak kita tidak terampas oleh pihak asing seperti keberadaan replika Candi Borobudur yang HKI-nya dimiliki orang asing.

Keberadaan Candi Sukuh menjadi hal yang sangat penting ketika dapat memberikan kehidupan dan penghidupan khususnya masyarakat disekitar Candi, untuk itu dibutuhkan kesadaran dan kepedulian dengan

rasa memiliki, guna terjaga kelestarian dan pelestarian dari cagar budaya tersebut. Sejauh pengamatan kami dari survey yang dilakukan Candi Sukuh termasuk cagar budaya yang pemeliharanya tergolong cukup bagus, meskipun masih ada beberapa tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab melakukan pengrusakan yang disengaja maupun tidak. Minimnya data dan informasi secara historis menjadi peluang untuk dilakukan penelitian lebih detail, mengingat informasi dari beberapa pemandu yang kami wawancarai ketika kami lakukan komparasikan dari beberapa sumber lain/buku akurasi-nya agak meragukan. Untuk itu dibutuhkan partisipasi pihak terkait (pemerintah, arkeolog, sejarawan, dan para pakar berkompeten) untuk bisa melakukan kajian yang mendalam guna mendapatkan data yang valid seperti candi-candi lain (Borobudur, Prambanan, Penataran, dll.) .

DAFTAR PUSTAKA

- Asmadi, Suwarno.** (2004). Candi Sukuh: Antara Situs Pemujaan dan Pendidikan Seks), Surakarta, CV Massa Baru.
- Bagyono.** (2007). Pariwisata dan Perhotelan. Bandung. Alfabeta.
- Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D,** (1983). Educational Research: An Introduction. New York: Longman Inc.
- Cholis, Henri & Rahman A.** (2011). Kajian Figur Relief Candi Sukuh Sebagai Model Perancangan Animasi Kartun 2D Iklan

Layanan Masyarakat. Laporan Penelitian .
Surakarta: ISI Surakarta.

Keraf, A.S. (2010). *Etika Lingkungan Hidup*.
Jakarta: Penerbit Buku Kompas

Ridwan. N.A. (2007). "Landasan Keilmuan
Kearifan Lokal". *Jurnal Studi Islam dan*
Budaya. Vol.5, (1), 27-38.

P & K. (1977). *Candi Sukuh dan Kidung*
Sudamala. Proyek Pengembangan media
Kebudayaan Ditjen Kebudayaan Departemen
P & K.

Warsidi. (1984). *Studi Bentuk Wayang Pada*
Relief Candi Sukuh. Skripsi: Fakultas Sastra
Universitas Sebelas Maret.

Soetarno. (1988). *Aneka candi kuno di*
Indonesia. Semarang: Dahara Prize.

Candi Sukuh. (21 Juni 2015).
[http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa tengah-candi sukuh](http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_tengah-candi_sukuh)

Candi-candi di Jawa tengah. (2 Mei 2015).
[http://candi.pnri.go.id/jawa tengah yogyakarta/sukuh/sukuh.htm](http://candi.pnri.go.id/jawa_tengah_yogyakarta/sukuh/sukuh.htm)

Ratna Roostika. (5 November 2015).
Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Produk
Cinderamata terhadap Kepuasan Wisatawan
Domestik di Yogyakarta.
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=114444&val=5240>

Rosramadhana & Anisa Rodia Harahap. (5
November 2015), *Pemanfaatan Batok Kelapa*
menjadi Cinderamata sebagai Alternatif
Penanggulungan Kemiskinan,
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupis/article/view/2288/1961>

Taswadi. (5 November 2015). *Antara*
Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan
Mutu Estetik Cengcelengan Cinderamata dari
Bandung Barat)
<http://jurnal.upi.edu/file/Taswadi.pdf>

